

CD

GYUN



HAZİRAN 1998 SAYI: 13 FİYATI 650.000 TL.

SEVEN KINGDOM

F-22

ARMED & DELIRIOUS

ANDRETTI RACING

MORTAL KOMBAT 4

FINAL FANTASY

DIE BY THE SWORD

STREET FIGHTER ZERO 2

STARCRAFT

MYSTERIES OF THE SITH

FROGGER

SEGA TOURING CAR





# FINDIK BİLGİSAYAR

## FCOM THE GAME

INTEL TX 512C PNP BORD  
INTEL PENTIUM 200 MMX  
2.1 GB SEAGATE HARDDISK  
2 MB S3 VIRGE EKRAN KARTI  
WINDOWS TÜRKÇE Q KLAVYE  
24X CD-ROM  
16 BIT SOUND BLASTER<sup>SPK+MIC</sup>  
MINI TOWER KASA  
1.44 DISK SÜRÜCÜ  
32 MB EDO RAM  
14" NI/LR MPR II EKRAN  
33600 VOICE APACHE FAX/MODEM  
MOUSE  
WINDOWS 95 TÜRKÇE PROGRAM



**800 \$ + KDV**

*Hediyeleri...: - Tamtamina 205 adet sizin için  
CD'ye hazırlanmış süper oyunlar  
- Bilgisayarınızı tozdan koruyacak  
toz örtüsü (Klavye+Monitör+Kasa)  
- Mouse pat*

FCOM BİLGİSAYARLARININ TÜM  
PARÇALARI 1(BİR) YIL  
GARANTİLİDİR.

## FINDIK OYUN KULÜBÜ

PC İÇİN DİSK OYUNLARI  
PC İÇİN ENSON CD OYUNLARI  
PC İÇİN EĞİTİM CD'LERİ  
SONY PLAY STATION OYUNLARI  
SEGA SATÜRN OYUNLARI  
SEGA MEGA DRIVE OYUNLARI  
GAME BOY OYUNLARI  
GAME GAER OYUNLARI

**ARADIGINIZ OYUN BİZDE YOKSA BOŞUNA**

**ARAMAYIN**

**İŞİMİZ OYUN SADECE OYUN**

**MERKEZ**  
30 SOK 15/C  
B.EVLER/ANKARA  
TEL&FAX:(312) 223 9617

**ŞUBE**  
TUNALI HİLMİ CD.  
NO:88/84  
K.DERE/ANKARA  
TEL&FAX:(312) 468 0231

**BÜRO**  
KONUR SOK. NO: 14/19  
KIZILAY/ANKARA  
TEL&FAX:(312) 223 9617



# İÇİNDEKİLER

HAZİRAN 1998

SAYI:13



## F-22

### Air Dominance Fighter

98'in favori uçuş simülasyonlarından F-22 ADF'de hiç bir oyunda görmediğiniz kalite düzeyini bulacaksınız.

SAYFA 6

## FINAL FANTASY VII

İddia ediyoruz, artık PC'nizde hiç bir şey eskisi gibi olmayacak. Çünkü en çok satan Play Station oyunu olan FFVII çok çekici bir öyküye, kusursuz görüntülere ve amansız dönüş sahnelerine sahip bir savaş sistemi.

SAYFA 21

ANDRETTI RACING	14
ARMED & DELIRIOUS	8
CD'de BU AY	27
DIE BY THE SWORD	24
F-22	6
FROGGER	45
FINAL FANTASY VII	21
MORTAL KOMBAT 4	16
MYSTERIES OF THE SITH	42
SEGA TOURING CAR	23
SEVEN KINGDOMS	4
STARCRAFT	37
STARSHIP TROPPERS	36
STREET FIGHTER ZERO 2	33

## REKLAMLAR

MEGATEK	7	FINDIK	2
DOĞUŞ	48	PENCOM	47

YAYINEVİ ADINA SAHİBİ: Gülsün ŞENGİL

YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ: Figen ÖZCAN

REKLAM SORUMLUSU: Selin ŞENGİL

SATIŞ ve ABONE İŞLERİ: Seyit ÖNLÜ

YAZI KURULU: Ceran ARIGİL

Göktaş YÜCEL

Tolga SAVAŞCI

RENK AYRIMI - DETAY REPRO NECDET ÇELİKTAŞ

0312. 311 11 27

DAĞITIM - BİRYAY

1 YILLIK ABONE BEDELİ 6.500.000TL

HAVALENİZİ

EKONOMİST YAYINEVİ 107677 NOLU POSTA ÇEKİ veya  
İŞ BANKASI AKAY ŞB.'si (4201) 7504 NOLU HESABA  
YAPABİLİRSİNİZ.

Tunalı Hilmi Cad. 96/16 06700 Kavaklıdere-ANKARA

Tel: 0312. 468 03 80 - 427 17 76

Faks: 0312. 468 18 93

P.K. 270 Kavaklıdere - ANKARA



# SEVEN KINGDOMS

**ASKERLERİNİZİ EĞİTİN ve HER SEYİ YOK ETMEK ÜZERE  
GÖREVE GONDERİN!**

Command & Conquer: Red Alert'ın başarısının, strateji oyunları yayımcılarının kafasına şu tip bir yaklaşım yerleştirdiği söylenebilir: Artık strateji oyunları öylesine popüler ki ne kadar çok oyun çıkarırsak çıkaralım, hayranları tarafından peynir ekmek gibi tüketileceklerdir. Eh, çıkarılan oyunların sayısına baktığımızda, bu yaklaşımın izlerini farketmemek mümkün değil.

Strateji oyunları dünyasının son durumu ne olursa olsun, Seven Kingdoms'ın en yeni strateji olduğu gerçeği değişmeyecek. İşte yazının tam burasında, Seven Kingdoms'ın yeni bir çığır açacak çarpıcı özellikleri oyunculara sunduğunu söylemek isterdik. Ama ne yazık ki durum hiç de böyle değil.



Tabii bu, Seven Kingdoms'ın sıradan bir oyun olduğu anlamına gelmiyor. Her şeyden önce, oynanabilirlik düzeyi mükemmel ve açıklamaları da yerli yerinde.

## **ACABA KİMLERE UYGUN?**

Eğer en son çıkarılan üç strateji oyunu olan Seven Kingdoms, Uprising ve Human Onslaught'u (Warwind 2) değerlendirecek, şöyle bir sonuca varmak normal olabilir: Seven Kingdoms ve Human Onslaught herhangi iki strateji oyunu gibi görünürken, Uprising en azından görüntüleri ile yeniliklere imza atan bir ürün.

Seven Kingdoms'u bilgisayarınıza ilk kez yükleyip açtığınızda, kafanız karışacak ve büyük bir olasılıkla kullanım kılavuzuna başvurmanız gerekecek. Dahası oyunun ilk üç-dört saatini de, ne yapacağınızı iyice

anlamak için harcayacaksınız. Oyuna iyice alışınca ise, şaşkınlıkla aslında daha önce görmediğiniz bir özellik içermediğini farkedeceksiniz. Daha önce de belirttiğimiz gibi aslında oyunun

kötü bir yanı yok, ama diğerlerinden farklı değil.

Tabii şimdi bu oyun ilginç değil, boşuna para vermeyin dersek, gerçek zamanlı strateji türünün hayranlarını kızdıracağımızı biliyoruz. En iyisi biz biraz daha açıklama yapalım da, kendi kararınızı kendiniz verin.





## MINİ TEST

Lütfen aşağıdaki sorulara kendiniz için doğru ya da yanlış yanıtı verin:

1. Gerçek zamanlı strateji oyunlarını çok seviyorum ve elimde yeterli sayıda strateji oyunu yok. Eğer her ay yeni bir oyun çıkarılmazsa, çok üzüleceğim.
2. Bilgisayar oyunlarını seviyorum ve elimde yeni bir oyun geçtiği zaman, kalitesi ve türü ne olursa olsun bitirinceye kadar bırakmıyorum.
3. Strateji türüne yeniyim ve daha önce çıkarılmış olan binlerce strateji oyununun tümünü kaçırdım.
4. Hayattan fazla bir beklentim yok. Bu nedenle herhangi bir şeyden yeterince heyecan duyabilirim. Kötü grafikleri ve düşük ses özelliklerine rağmen MS Word for DOS ile bile çok eğlenceli saatler geçirmiştim.

## DEĞERLENDİRME

Eğer bu dört sorudan en az birine doğru yanıtı verdiyseniz, Seven Kingdoms'ı severek oynayabileceksiniz demektir. Son olarak, bu tip oyunculara yönelik bazı ayrıntılar verelim.

## BİRAZ AYRINTI

Adından da anlaşılacağı gibi, oyunda yedi tane krallık var. Bu tabii aynı zamanda yedi tane de kral olduğunu gösterir. (Çok zekiyiz canım.) Bilin bakalım siz kimsiniz? Tamam, bu zor sorunun yanıtını biz verelim: Yedi kraldan biri. Şehriniz, emirlerinizi farklı yollardan yerine getirmek üzere eğitebileceğiniz çok sayıda sadık köylüye ev sahipliği yapıyor. Madencileri eğitip madenlere göndererek kömür, kil ve demir elde edebilirsiniz. Bilim adamları yetiştirseniz, sizin için yeni silahlar geliştirmelerini sağlamış olursunuz. İnşaatçılar yeni binalar yapıyor. Askerleriniz ise bir general ya da kral tarafından eğitiliyor. Bir pazar inşa edebilir, burada bir deveyi dost krallıklara satarak paranızı artırabilirsiniz. Daha fazla asker eğitip karşınıza çıkan her şeyi yok etmek üzere görevlendirebilirsiniz.

## SONUÇ

Dürüst olmak gerekirse, Seven Kingdoms karşılaştığınız en kötü strateji oyunu değil elbette. Ama Total Annihilation, Command & Conquer ve WarCraft 2 gibi liderlerin çok gerisinde kaldığı da bir gerçek.

## PERSPEKTİF

Gerçek zamanlı strateji oyunları dünyasında Total Annihilation, Command & Conquer ve WarCraft 2 gibi çok sayıda kusursuz oyun varken, Seven Kingdoms'ın ne derece söz sahibi olacağını kestirmeyi sizlere bırakıyoruz.



### Teknik Özellikler

Bellek: 16 MB

İşlemci: P90

Grafik: SVGA

Ses: Bütün bilinen ses kartları

Kontrol: Mouse



# F-22

## AIR DOMINANCE FIGHTER



Bakalım en yeni hayali uçak teknolojisini en iyi hanginiz kullanabileceksiniz? Başlamadan önce bir uyarı: Eğer elinizdeki makinenin özelliklerini yeterli bulmuyorsanız, bu yazıyı okumaya devam ederek hiç boşuna zaman kaybetmeyin.

### HALA BURADA MISINIZ? O HALDE BUYRUN

F-22 Air Dominance Fighter'ın (ADF) çok parlak bir oyun olduğunu söylemek yanlış olmaz. Görünen o ki açık ara ipi göğüsleyecek olan 98'in favori uçuş simülasyonu ile karşı karşıyayız. Ve bu daha bir başlangıç. İlerledikçe, daha önce hiçbir oyunda görmediğiniz kalite düzeyini F-22 ADF'de bulacaksınız. Yalnızca gerçekten de süper görünüşlü grafiklerden söz etmiyoruz. Çevrenizde ne varsa, aynı şey hepsi için geçerli. Daha önce yapılan hiçbir uçuş simülasyonu, bu kadar kusursuz

olamamıştı. Hava trafiği kontrolcileri havaalanları arasındaki seferlerinizde yardımcı oluyor ve gerçekten de çok etkinler. Gökler hem sivil hem de askeri uçaklarla kaynıyor. Bunların her biri kendi uçuş rotasını izliyor. Nereye bakarsanız bakın, mutlaka orada bir şeyler oluyor. Dünya gerçekten de sorunlarıyla çok meşgul ve varlıklar aleminde yalnızca küçük bir yer tuttuğunuzdan, sizinle kişisel olarak ilgilenmiyor. Tabii bu, siz bombalarınızı savurmaya başlayınca kadar geçerli. Zaten gerçek hayatta da aynı şey geçerli değil midir?

Uçaklar da gerçek oldukları hissini veriyor. Kontrol panelinde gördüğünüz hemen hemen bütün düğmeleri işlevine uygun olarak döndürebiliyor, kaydırabiliyor ya da üzerlerine basabiliyorsunuz. Eğer gerçek F-22'nin yapabildiği ama oyundaki benzerinin yapamadığı bir şey varsa, bu herhalde yalnızca Amerikan ordusunun bildiği büyük bir sır olmalı. Uçuş dinamiği ve silahların hedefler üzerindeki etkisi kusursuz. Ayrıntılar öyle hassas bir biçimde düşünülmüş ki bombaladığınız bir binanın parçaları uçağınıza sıçrayıp kanatlarınıza zarar verebiliyor. Oyuncuların F-22 canavarı ile başedebilmeyi öğrenmesi için, bir dizi eğitim amaçlı göreve yer veriliyor. Bu görevler içinde yalnızca kalkış-iniş amaçlı çok basitleri olduğu kadar, nükleer istasyonlara lazer mühimmatı

Eh, birkaç tane var. Ama bunlar öylesine küçük ayrıntılar ki burada hepsinin üzerinde dursak bizi tarafsızlığımızla takdir edeceğinize, art niyetli olduğumuz için suçlarsınız. Hadi bir örnek verelim. Radyo iletişiminde kullanılan metni beğenmeyenler çıkabilir. Hadi bir daha: Kullanım kılavuzları, acemiler için olması gerektiğinden biraz daha zor anlaşılır bir yapıya sahip. Bunlar, uçuş okulu ile gerçekten de kusursuz bir eğitim veren Falcon 3.0'dakilere yaklaşıyor. Bu F-22 ADF'deki kılavuzların kötü olduğu anlamına gelmiyor, yalnızca Falcon 3.0'dakiler kadar iyi değiller, o kadar. Bir de oyunun garip bir hatası var. Ama hatırlatalım; bu da eleştiri kapsamına alınamayacak kadar küçük bir eksi. Yalnızca anımsatılmaya değer olduğunu düşündüğümüz için burada sözünü edeceğiz. Havaalanında beklerken, birden bir Learjet üzerinize geliyor ve içinde bulunduğunuz uçağın içinden geçiyor. Doğru okudunuz; yanından dolaşmıyor, içinden geçiyor. Sanki orada siz ve içinde bulunduğunuz bir uçak yokmuş gibi. Elbette bütün bunlar, ahşap bir mobilyanın parlak cilasını silemeyecek kadar ufak toz parçaları. (Tamam, kötü bir benzetme



bırakmak gibi çok karmaşık olanları da var. Hatta bazı görevleri bir AWACS uçağı içinde geçirerek her uçağa operasyon için yol gösterebiliyorsunuz.

### KÜÇÜK ŞEYLER

İyi de, oyunun hiç mi eleştirilecek yönü yok?



CD Oyun 6



oldu.)

Ha, bir de yine utanarak deđineceđimiz kk bir sorun var: Oynanacak bir savař senaryosunun olmaması.

## SEFERBERLİK

F-22 ADF'de, sefer tr herhangi bir greve yer verilmiyor. Oyunda tonlarca grev ataması sz konusu. Bunlar iinde Mısır ve Etyopya gezisi gibi teatral ağırlığı olanlar olduđu kadar, Old Vic ve Adelphi'deki noktaların bombalanması gibi savařa ynelik olanları da var. Ancak bunlar asla sreklipliđi olan bir askeri seferberlik senaryosunun parası durumunda deđiller. Dahası, hangi silahları kullanacağınızı bile seemiyorsunuz. Her řey daha nceden planlanmış durumda ve size kalan, yalnızca uađınızı dođru drst kullanmak.

Yayımcı firma DID'nin bu konudaki savunması řu: 98 ortalarında piyasaya ıkarmayı dřndkleri F-22 Total Air War ek paketinde, AWACS komutunu eksiksiz olarak kullanabilecek ve řimdiye kadar ıkarılan en kapsamlı savař simlasyonuna kavuşacaksınız. Tabii bu gelecekte olacak ve řu anda



geerli eksikliği ortadan kaldırmıyor. AWACS'ları kullandığınız grevlerde azda olsa eřitlilik sz konusu olsa da, bu oyunun oynanabilirlik dzeyine kalıcı bir katkıda bulunamıyor. İřte bu kk eksiklik, az sonra okuyacağınız (ya da her řeyden nce bakmış olduğunuz) skor blmndeki eksik 0.5 puanın aıklaması. F-22 ADF'nin řimdiye kadar oynadığınız en iyi uuř simlerinden biri olduđunu, oynayınca siz de kabul edeceksiniz. Tek bir eksiklikle: Savař senaryosunun yokluđu. Zaten DID firması bunu hep yapıyor: Her zaman mkemmele yakın oyunlar ıkartıyor. Oynayanlar anımsayacaktır; aynı

durum EF2000, F-29 Retaliator ve Robocop 3 gibi oyunlarda da sz konusu idi.

## PC'NİZ YETERLİ Mİ?

Az sonra vereceđimiz teknik zelliklerden dřk bir PC'si olanlar burayı okusunlar. ok fazla grafik akıcılığı beklenemese de, F-22 ADF'yi en az P120 iřlemcili makinelerde oynayabilirsiniz. Yine de sonutan hi de memnun kalacağınızı sanmıyoruz. zellikle bir 3Dfx kartı edinmek bir zorunluluk. Hele oyunu 32 MB'n altında RAM miktarı ile alıřtırmayı dřnyorsanız, vay halinize.

## PERSPEKTİF

Geen yıl ok sayıda F-22 simlasyonunun piyasaya ıktığını anımsayacaksınız. DID'ninki ilerinde en iyi olanı. Novalogic'in F-22 Raptor'ı da iyi bir oyun, ama uzun vadede F-22 ADF'ye rakip olacağını sanmıyoruz. Tek ciddi rakip, Joint Strike Fighter.

### Teknik zellikler

Bellek: 16 MB (3Dfx iin 32 MB)

İřlemci: P166

Grafik: SVGA

Ses: Btn bilinen ses kartları



PlayStation



Nintendo GAMEBOY



ELECTRONIC ARTS™



Micro Genius

HER TR TV&CD OYUN MAKİNALARI

Avantajlı yelik sistemi



TEST DRIVE 4



TOMB RAIDER II

MAKİNA APARATLARI & YEDEK PARA SATIřI



MEGATEK ELECTRONIC GAME CENTER

MEGATEK GAME HOSPİTAL yakında sizlerle

EN YENİ CD VE TV OYUNLARI

SONY PLAY STATION OYUNLARI

PC CD'LERİ - PC JOY PAD' LERİ

8 BİT - 16 BİT OYUN KASETLERİ

TOPTAN VE PERAKENDE

Typhoon

3D fx 4 MB

EKRAN KARTI

32 Bit PCI

SES KARTI

CD - KASET

VIDEO CD

DEĐİřİMİ

VE KİRALAMA

Per. Satış: Metro Kızılay İřtasyonu

Sekarya altı Geidi. No: 04

KIZILAY / ANK. TEL: (312) 425 40 02

Toplan Satış: Tiryaki İş. Mrk. İzmir Cad.

İhlamur Sk. No: 5/22 KIZILAY / ANK.

TEL: (312) 419 39 07 - FAX: 417 03 33



NBA LIVE 98



NUCLEAR STRIKE



FIFA 98



SEGA SATURN



MEGA DRIVE



HOME COMPUTER



SEGA

YETKİLİ TOPTAN SATICI SI



MEGATEK





## PERSPEKTİF

İlginc bir konu üzerine kurulmuş espirilli dialogların ve karakter garfiklerinin iyi seçilmesi oyun piyasasında iyi bir yer kazanmak için önemlidir. ADVENTURE piyasasının tek ismi olan LUCAS ARTS bu sayede senelerdir zirvede. Oyunları hep liste başı çeken LUCAS ARTS, çoğunlukla komedi türünü seçmiştir. Grafik bakımından da CARTOON kalitesini kullanmıştır. Ama değişen teknoloji sonunda oyun piyasasını, 3D RENDER grafiklere döndürdü. Elbette çıkan bazı CARTOON grafikleri de unutmamamız gerekir. Bunu da SIRTECH'in son çıkardığı oyun olan ARMED & DELIRIOUS'ta görüyoruz. Oyuna baktığımızda MYST ve MONKEY ISLAND gibi oyunların sentezlerini görebiliriz. Bu oyunu ADVENTURE severlerin şiddetle oynamasını öneririm.

## KONU

Granny'lerin evlerinin etrafında her şey çok normaldi. Her zaman ki gibi küçük bir kız kaydırdan kayıyor kocaman bir fil de bahçede koşturuyordu. CROTONY ailesinin evindeki kişiler ise çok normal bir gün geçiriyorlardı. Granny hariç herkes etrafta dolaşıyor ve günlük işleriyle uğraşıyorlardı. Granny tavan arasında gazetesini okurken dalmıştı. Her şey bir anda oldu ve uzaydan gelen Mr. RABBIT evin temelini bir makasla keserek uzaya kaçırdı. Tabii içindeki insanları da başka yerlere götürdü. Granny ise her şeyden habersiz olarak hala uyuyordu. Sonunda uyanan Granny tavan arasından indi ve ailesine seslendi. Kimseyi etrafta göremeyen Granny gerçeği öğrendiğinde her şey için çok geçti. O artık uzaydaydı.

## ARTILAR

İlginc bir konuya sahip olması yanında, oyun içinde espirilli dialogların ve animasyonların

geçmesi, kullanıcıyı biraz olsun oyuna bağlıyor. Oyunda gittiğiniz her yerde Granny'nin yaptıkları oyunun espiri yönünün çoğunu oluşturuyor. 3D render grafiklerin oluşturduğu 5 dünyanın bulunması, mekan açısından da oyunun hayli tatminkar olduğunu fark ettiriyor. Ses efektlerinin ortamlara göre uygun olması, oyun içinde bir uyum sağlıyor. Oyundaki karakterlerin çokluğu da göze çarpan olumlu bir özellik. Bütün karakterlerin hareketleri için tek tek Motion-Capture yapılmış ve RANDED edilmiş. Oyunun 5 CD 'de gelmesi oyunda hiç bir şeyden kaçınılmadığını gösteriyor.

## EKSİLER

Oyunun oynanabilirliği bakımından eksik olması oyunu her şeyiyle etkiliyor. Oyundaki GRANNY'nin yaptığı ilginç hareketlerin, konuşmaların geçilememesi bazı durumlarda kullanıcıyı sıkabiliyor. Oyunun 5 CD'ye dağılışı bakımında kötü olması oyun sırasında hep CD değiştirmenize neden olmuş. Bunun

yerine oyunda bulunan her dünya bir CD'ye konulabilirdi. Ara demolar dışında fazla INTRO'nun bulunmaması 5 CD'lik bir oyun için hayli ilginç görünüyor.

## ARMED&DELICIOUS

Oyun 5 CD'den oluşuyor ve bu 5 CD'nin içinde 5 tane dünya ve bu dünyaların içindeki alanlar bulunuyor. Bunları ben bir kısaltma yaparak vericem ve bu kısaltmaları oyunun içinde kullanacağım. A, B, C, D, E olmak üzere beş tane dünya var. Bu dünyalardan sadece A ile B'nin bağlantısı olan bir yer yok ama diğer C, D ve E dünyalarının bir kaç tane bağlantılı yerleri var. Bunları da C1 veya D2 diye adlandıracam. Ve bu yerlerin yanına {}koyarak o yerin kaçınıcı CD'de olduğunu yazacağım. Ve yazdığım dünyaların kısaltma harfleri haritada saat yönünde.

## Oyunda Yer Alan Mekanlar

### VILLA {1}

A {2}

B {1}

### C'nin içerdigi mekanlar ;

C1 {4} Sağ taraftaki kare kapı

C2 {3} Büyük ikili kapı ( kavuniçi renkli )

C3 {5} Platformun sağ ucu

### D'nin içerdigi mekanlar;

D1 {2} Kara delik

D2 {2} Uydu

### E'nin içerdigi mekanlar;

E1 {5} Sol üstteki platformun üzerindeki kaya

E2 {4} Ağaç

E3 {3} Tekerlek

E4 {3} Küre

## VILLA

Oyuna Granny'nin villasının mutfağında başlıyorsunuz. Sağdaki sandalyeyi soldaki rafın altına çekin.







## B

Sol taraftaki RUBBER BANT'ı alın. Sağdaki dönen objeyi alın. Bu bir yarım pusula. Soldaki minibüs lastiğine tıklayın ve DREAM MAKER CAPSULE'ü alın. Ekranın sol alt köşesinden çıkın ve haritaya gelin.

## D & D1

Haritadan D'ye oradan da D1'e gidin. Karanlıkta duran bir kaya var. Onu sağa çekin. Çöp fıçısının içindeki büyük iğneye tıklayın ve onu tuvaletin kenarına yerleştirin. GRANNY'nin yanındaki küreye tıklayın ve onu sağdaki çöp tenekesine koyun. Küreye 3 kere tıklayın. Deliğin içindeki tuvalet kapağına bazı şeyler uçacak ve batacak. Çöp fıçısının arkasındaki altın renkli metalik nesneye tıklayın. Sonra karıncalar size bir yol açacak. Ortadaki yerden gidin. Ormana geliniz. Burada gidilebilecek bir çok yer var. Siz sol üst köşenin yanından gidin. Takoz şeklindeki altın renkli objeye tıklayın ve onu soldaki ağaca yerleştirin. Tahta objeye tıklayın ve onu takozun üzerine yerleştirin. Sonra sol köşedeki tahtaya tıklayın ve oturun. Kangurunun soldan yaklaşmasını bekleyin ve kırmızı butona basın. Eğer yapamazsanız tekrar deneyin. Doğru yaptığınız zaman BABY CARRIAGE'ı alacaksınız. Sol alt köşeden ve tuvaletin bulunduğu yerden çıkıp haritaya gelin.

## B

B'ye geri dönün. Şalgam başlı adamı bulun ve BABY CARRIAGE'ı adama verin ve HAMMER'ı ile MUSIC NOTE'ü alın. Haritayı geri dönün ve D'ye giderek D1'e gidin.

## D & D1

Ağaç bloğuna tıklayın. Tamponun yerini değiştirin. Yük arabası gidip heykele çarparak ve yaratık yere düşecek. Ona HAMMER'ı ve MUSIC NOTE'ünü verin. Yeşil objeyi alın ve haritaya geri dönüp B'ye geri dönün.

## B

B başka bir buzul çağına girmiş görünüyor. BLOW-DRYER'ı kurutma makinesine kullanarak CHINA PLATE elde edin. Haritaya geri dönün ve C'ye gidin.

## C

Ekranın ortasındaki kapıdan girin ve PINBALL PARK'a gidin. Burada 4 tane çıkış yeri var. Bunlar soldan sağa sırayla [i] [ii] [iii] ve sağ üst köşedeki geldiğiniz kapı. [i]'den girin. GRANNY'nin ayağı takılıyor ve silah mağzasına giriyor. İçerde mağaza sahibinin kız arkadaşıyla birlikte çıkarttıkları sesleri

(çekmek için nesnenin üzerine gelip nesneye tıklayın ve elinizi tuştan çekmeden söylenilen yöne çekin. )Sonra sandalyenin üzerine çıkın ve dolabın üzerindeki SNORKEL'ı alın. Ekranın sol alt köşesinden hole çıkın. Buradan da ekranın alt köşesine tıklayın ve tavanarasına çıkın. Masada yeşil şişeye tıklayın ve BOTTLE of BRANDY'ı alın. Ortada duran boruyu sağa çekin. Tavan arasının kapısı açılacak ve kafanıza kova düşecek. Kovaya tıklayın ve kovanın içinden çıkan renkli solucanı yakalayın. Ekranın sol alt köşesinden çıkın ve banyoya gelin. Banyoda yıkanan bir inek göreceksiniz. Ortada duran paspasa tıklayın ve sonrada paspası deliğe kullanın. Çöp kutusunu deliğin yanına çekin ve çöp kutusuna tıklayıp üzerine atlatın. İneğin gelip delikten düşmesini bekleyin. İnek delikten düşecek. Sonra yukarı çıktığında çöp tenekesinin pedalına basacak ve siz de havada uçup dolabın üzerindeki SUN TAN LOTION'ı alacaksınız. Hole geri dönün. Ekranın sol alt köşesine tıklayın ve yemek odasına gelin. Her objeye tıklayın. Masanın üzerindeki uzaktan kumandaya tıklayın. Böylelikle orada kasanın kapısını açacaksınız. Sol alt köşedeki tabuta tıklayın ve FLYING CASKET'ı alın. Sonra çekmeceye tıklayarak PORNO MAGAZINE'ı alın. Merdivenin altından yatak odasına gidin. Portreye birkaç kez tıklayın. Sonra portreyi yukarı doğru çekin ve arkasındaki ANTI-DIZZINESS PILL'ı alın. Kavanozu açamıyorsanız. ANTI-DIZZINESS PILL'ı yerdeki ayak izine kullanarak açın. Çöp sepetine iki

kez tıklayın ve GEOERGE'un gizli odasına gidin. Fotoğraflara bakın ve odayı inceleyin. Ekranın sağ alt köşesindeki ilginç alete tıklayın. İkinci çekmeceye tıklayın ve çekmeceyi açıp içinde TAPE RECORDER'ı alın. Bu teyp size her zaman gerekecek. Yani bu bir HINT. Eğer oyunda takıldığınız yer olursa teybi dinleyin ve ipucu alın. Yer kapısına tıklayın ve yatak odasına geri dönün, oradan da hole gelin. Sağdaki kasaya tıklayın ve



açın. İçinden PLUNGER'ı alın. Holdeki sol kapıdan girin. Burası bir kilere benziyor. Bir çok alet ve hırdavat bulunuyor. Rafta duran aletlerin en sağdakine tıklayın. Düşen vazunun içinden çıkan ELECTRIC BUTTON'ü alın. Ve rafın en üstünde duran COAT HANGER'ı ve SCARF'ı alın. Rayın en alt kısmına tıklayın. Yukarıdan bir südyen düşecek, onu alın. Bu sizin inventory'niz ağırlaştığı için, ek bir südyen. Şimdi makineye tıklayın ve uçun. Artık haritadasınız.

## MAP

Haritadayken B'ye gelin.



duyuyorsunuz. EARPHONES'u alın. Sonra GRANNY beklemekten sıkılıyor ve zile 2 kez basıyor. Mağaza sahibi hemen geliyor. GRANNY sağ eliyle bir otomatik silah deniyor. Sonra tüfek kullanmak istiyor. Ama vurabileceğiniz bir hedef yok. Adama CHINA PLATE'i verin. Mermiye sonra ihtiyacınız olacak. Sol alt köşeden çıkın. Dışarıda sizin inventorynizi bir adam çalacak ama korkmayın sonra alacaksınız. [iii]'e gidin. COAT HANGER'ı portmantoya koyun. Tuvalet kapısına tıklayın ve açılınca palto askısına tıklayın. Tezgahın üzerindeki biraya tıklayın. Sonrada palto askısına tıklayın. Bunu doğru zamanda yaptığınızda kadına tuzak kuracaksınız. Kadının yerine tıklayın ve oturun. Kartlara tıklayın ve TRANSLATOR'ı alın. PINBALL PARK'tan çıkın ve C3'e gidin. Soldaki ilk kapıdan yer altına inin. İndikten sonra GRANNY'nin iki ayağının arasına tıklayın ve yukarı doğru çekin. Tavan uçacak ve siz oraya çıkacaksınız. Sağdaki ilk kapıya ve yere tıklayın. Böylelikle GRANNY sola zıplayıp tekrar tekrar kapıya zıplayacak ve kamera hareket edecek. Hapishane kapısından girin. Burada sizi sorguya çekip dışarı fırlatıyorlar. Tekrar içeri girin. Muhafız içerde telefonla meşgul oluyor. Eşarb aşağı eyildiğinde eşarby çekin ve onu boğun. Küçük odaya girmek için kontrol panelini kullanın ve şu sırayı izleyin. Ortadaki, sağdaki, soldaki, sağdaki ve ortadaki butona basın. Hapishane demirlerini çekin ve açın. İçerideki TELESCOPE'u alın. Bacadaki giriş ikonuna tıklayın. Yuvarlak kapağı yukarı doğru çekin ve yeni bir delik açın. Leylak rengindeki kanepeye tıklayın ve oturun. Bu kanepeye doğru zamanda tıklarsanız kuaför geri size doğru gelirken delikten düşecek. Kirpiye tıklayın. Acele olarak buradan çıkın. Yansıyan görüntüyü sizin sağınıza doğru çekin. Duvar parçalanacak. Merdivenden çıkın. Sağdaki vantilatörü sola çekin ve kapağı açın. Vantilatörün uç kısmının GRANNY'nin sağına doğru çekin. Açılan yerden içeri girin. PLUNGER'i



ekranın sağ alt köşesindeki yuvarlak nesneye kullanın. Bitkini fısıltıları dinleyin ve DOUBLE MIRROR'u alın. TRANSLATOR'ü sol alttaki sarkaçta kullanın. Serbest olan PENDULUM'u alın. (Büyük olanı değil.) Geldiğiniz yoldan geri dönün. GRANNY kütüphaneye girmek isteyecek. Ama kütüphane kapalı. Soldaki ilk kapıdan iki tane yaratık çıkacak. Adları "YELLOW" ile "BRICK-ROWL" Onlarla konuşun. Sonunda onlar size sarı kremitle yolu izlemenizi söyleyecek. Burası biraz hileli. Siz onların 4 kiremitle oluşturduğu küçük daireleri izleyin. Eğer doğru kiremitlere tıklarsanız kiremitler mordan sarıya dönecek. Burada biraz uğraşacaksınız ama görüldüğü kadar zor değil. İlk ikinci kiremit. Altın renkli kapıdan çıkın. Bu kapıya sadece ikonunuz çekici ikonu olunca tıklayabiliyorsunuz. Eğer başarılı olursanız kütüphane açılacak. Kütüphaneye girin. (soldaki dördüncü kapı.) Yerdeki çatlağa dikkat edin. Büyük kitaplığı sola çekin. Yeni bir kapı açılacak. (Ekranın sol alt köşesinde) Yeni açılan kapıya tıklayın. Pervaneyi aşağı çekin ve SCREW'i alın. Haritaya gelin ve A'ya gidin.

**A**

Ekranın ortasındaki kapıya birkaç kez girmeyi deneyin. Yaratıklar size kızacak. Kapının üzerindeki aletlere tıklayın. Basamağı tekerleğe doğru çekin. Butona pervane açılana dek basın. Yeni çıkış ikonu ortaya çıkacak. Oraya tıklayın. Muhafız sizden uzaklaşınca kapıya tıklayın. Böylelikle muhafız yere yıkılacak. Eğer olmazsa tekrar deneyin. İkinci muhafız etkisiz hale getirene kadar avizeye tıklayın. Sağdaki kapıdan

çıkın ve bahçeye girin. Burada bir yıkıcıya ihtiyacınız var. Topu yukarı sola çekin. GRANNY'nin üzerine tıklayın. 9 sütunun üzerindeyken GRANNY'ye tıklayın. İstinat duvarına tıklayın. Çatı düşecek ve uçan şeyler ezilecek. CORN FLAKE'i alın. Soldan çıkın ve aynaya tıklayın. Haritaya gelin ve B'ye gelin.

**B**

Inventorynizdeki BOTTLE of BRANDY ile CORN FLAKES'i birleştirip SPICED CORN FLAKES'i elde edin. SPICED CORN FLAKES'i domuzlara verin (Eğer ilkinde almazsa ikincide alacaktır.) ve AIR BUBBLING PIG'i alın. PENDULUM ile tavuğu hipnoz edip, AIRY CHICKEN'i alın. Bir şeyler okuyan adama TELESCOPE'u verin ve WORMS ROSTER'ı alın. Haritaya çıkın ve E'ye gidip oradanda E1'e gidin.

**E**

Kuyunun kolunu sola doğru çekin. Sonra sol köşedeki leveri sola çekin. En son olarak kuyunun kolunu sağa doğru çekin. Yeni bir çıkış ikonu açılacak. Oraya girin. FISH TANK'ı alın. Biraz solunuzdan çıkın. Solunuzda duran meyvaların ortasındaki iki meyveyi aşağıya çekin. Bir göl ortaya çıkacak. COLOR WORMS'ın a BUCKET'i suya bırakın. Yeşil yaratığın altındaki deliğe tıklayın ve ROUND GREEN CREATURE'ı alın. Kuyunun oraya geri dönün. Kuyunun sol tarafının arkasından girin ve gaz istasyonuna gidin. Horum için ağızlığı alın. Üç tekerlekli tezgaha tıklayın. Bunu iki kere daha yapın. İçinden çıkan solucana WORM POSTER'i verin ve BASEBALL CAP'ı alın. Kuyuya geri dönün ve ekranın soluna doğru olan kapıdan girin. Deve BULLET'ı verin.



GIANT BELT'i alın. Havadak eve benzeyen yer yeni bir çıkış ikonu. Oraya tıklayın. Soldak leveri yukarıya çekin. Bu havay başka tarafa çevirecek. Sol leveri aşağıya itin. Bu kapının açılmasına neden olacak. Adamın miğferini sağa çekin. AIR BUBBLING PIG'i kozmonotun üzerine kullanın. Adam yeniden canlanacak ve GRANNY'ye bazı ipuçları verecek. Ekranın alt tarafında duran alete tıklayın. Birşeyler olmaya başlayacak. Bir kez daha tıklayın ve MEMO MACHINE'i alın. Buradan ç kıp devri ve kuyuyu geçip ekranın sağından çıkın ve E3'e gidin. Burada fazla beklemeden çamaşırlara tıklayın. Kırılma taşıyıcı bant makinasına bir göz atın. Ekranın ortasından çıkın. Adama tıklayın ve GRANDPA MOVING'i alın. Sol köşeden çıkın ve kırılmış makinanın olduğu yere donun. RUBBER BAND'ı levere kullanın. Dışlı çarkın arasına GIANT BELT'i koyun ve FISH TANK'ı taşıyıcıya yerleştirin. Yaşlı adamın kafasına tıklayın ve GRANDPA in BAG'ı alın. Sol alttan çıkın ve E'ye gelip E4'e gidin. Banka tıklayın ve oturup biraz dinlenin. GRANNY'nin ayağını yukarı çekin. (İ kinde kabul etmeyecek sız tekrar tekrar deneyin.) Böylelikle GRANNY kızı çelme takacak ve kızı havuza düşecek. SNORKLE'ı kızı kullanın ve kızı kurtarın. Fıskiyedeki DYNAMO'yu alın. Otobüsç sola çekin. GRANNY'ye tıklayın ve kendinize gelin. Yukarıdaki hortumu direksiyona doğru çekin. Sileceğe tıklayın. Otobüsün tepesindeyken LIGHT BULB'u alın. Otobüsten inlin çıkın ve en sondaki eve girin. Boş tranvayın solunuzda durmasını bekleyin ve GRANDPA in BAG'ı tranvayın içine atın. Travay bu sefer sağ tarafta durduğunda ekranın sağ alt köşesindek nesneye tık ayın. Sonra kabzaya tıklayın ve merdivenlerden inip 3 adamın bulunduğu yere gelin. Kemiklere ve masa örtüsüne tıklayın ve GLASS of OLD LIQUOR'u alın. Sol üst köşeden çıkın ve buradan

METAL CROWBAR'ı alın. Ekranın alt tarafından çıkarak E'e gelin ve E2'ye gidin. Ağacın önündeki çak l taşlarına tıklayın. Çakıl taşlarını ağaç eklem enni oynattığı zaman fırlat n. (Eğer ilk inde yapmazsa bir daha deneyin.)Motersiklete tıklayın. Sonra arabanın aküsüne tıklayın. GRANNY'ı arabaya vuracak ve üzerinde zıplayıp arabayı parçalayacak. Sonra tahta köprüye tıklayın. Masadak zerfa tıklayın. En son olarak postacının motorsikletine tıklayın ve boş sokete LIGHT BULB'u takın. Ama aku olmadığından çalışmayacak. DYNAMO'yu motorsiklete takın. Resmin arkasına tıklayıp FOLDING STEPS'i al n. Soldan çıkıp ağacın yanına gelin. Skateborda tıklayın ve etrafı gezin. Ekranın aşağısındaki yoldan gidin ve ağacı alın. Kutuyu almayı deneyin. Şu an alamıyorsunuz. Kalabalığın içine girin. ve orayı dağıt n. Ağacın solundaki yere MEMO MACHINE'i yerleştirin. Şimdi kutuya tıklayın ve JACK-in-a-BOX'ı alın. Sağ alttan sonrada sol alt köşeden çıkın. Peynir kıskısı na tıklayın. Sonra kaya parçasına tıklayın. Levhaya tıklayarak yönünü değiştirin. Tekrar tıklayarak yönünü bir kez daha değiştirin. Resmi biraz yukarıya çekin. Peynir tekrar tık ayın. Böylece ağaç kırıl原因amaz hale gelecek. Ona SCREW'i verin. Sonra o giderken arkasından HORN'u bırakacak. Haritaya gelin ve C'ye gelip C3'e gidin.

■ Sağdan ikinci kapiya girin. ( kırmızı kapı ) Burası bir laboratuvar. Profesörlerle konuşun. Ortadaki kolu çevirin. Ganp canavarlar ortayı kırıp geçirecekler ve etrafta koşuşturacaklar. Kolu üzerindeki küçük kutuya tıklayın. Şeffaf hava tüpünün ucunu açık olan emme makinasına doğru çekin. REOUND GREEN CREATURE'ı kahverengi taşıyıcı banta takın. Silindirin ağızlığının üzerindeki alete tıklayıp WHISTLE'ı alın. Haritaya çıkın ve D'ye gidip oradan da D2'ye gidin.

D Switch'e tıklayın. Böylece her şey çalışmaya başlayacak. Yeşil kepenke tıklayın. Sonra bütün kepenklere teker teker tıklayın. 3 sarımsı kahverengindeki pencereden herhangi 2 tanesine tıklayın. Burada 4 tane yeşil pompa var. Bunlar soldan sağa [a], [b], [c], [d]. Pompalara şu sırayla tıklayın. [a]'ya bir kere [c]'ye iki kez ve [d]'ye üç kez tıklayın. Yeni bir kapı açılacak. Bu kapıdan girin. Panel'e tıklayın. Ş yhan elektrik kablolarını çekin ve bağlayın. Doktor bir daha telefona baktığında elektriğe çarılacak. Televizyon ekranının solunda bir çift switch var. Sağdakine tıklayın. Ortalıkta dolaşan fare kutunun üzerinde donup kalacak. MOUSE'u alın. Aydın atılmış kapıdan girin. Elektrik süpürgesinin hortumunun ağzını altın renkli ayakkabılara doğru çekin. Portmantoya tıklayın. MOUSE'u e inize alın ve ZINK FLUSIK perdenin arkasından görüldüğü zaman MOUSE'u perdeye kullanın. Sonra hızlı bir şekilde elektrik süpürgesinin hortumunu yukarı doğru çekin. MODEL CLOTHES'u alın. Buradan çık n ve şefin odasına dönün. Sol butona bas n. (Sarı bir ışık yanacak.) Kısa bir süre için bir kapı açılacak. Çabuk olun ve bu açılan kapıdan girin. Burada FORK & SHOPPING CART'ınızı bulacaksınız. Zıplama mouse yerne yön tuşlarını kullanacaksınız. Tepeye tırmanın. Bu kadar uğraştan sonra BOTTOM PART of a HANG GLIDER'i alacaksınız. Ekranın üstüne tıklayıp ana kapiya gelin ve platforma dönün. Ortadaki objeye tıklayarak başka bir odaya teleport olun. Lazer odasına girmeyi deneyin. Duvarda 3 tane tokmak var. Dış taraftaki kıski kırmızı ve ortadaki kahverengi. Sadece ortadaki çalışıyor. Buna tıklayın ve bir atlama taşı yapın. Tekrar tıklayın. GRANNY bir odaya girecek. Sağ köşede 3 tane transistör var. Ortadaki transistöre tıkladığınız zaman yukarıdan bir çubuk düşecek. Çubuk geri gitmeden önce

sondaki tele tıklayın. Pencere açılacak. Tavşanın oturduğu yerdan çıkın. WHISTLE ile HORN'u birleştirin ve HORN CONNECTED of a WHISTLE'ı oluşturun. Bu oluşturduğunuz objeyi sakız makinasına kullanın. Kapı açılacak. GRANNY elektrik odasına girececek. Ekranın ortasından çıkan SMELLY CIGAR'ı alın. Yuvarlak giriş ve yer kapisına bakın, içen girin. Lastik saplı sileceğe tıklayın. Tavşan size kızacak. Dışarı sileceği almadan çıkacaksınız. Musluğa tıklayın. Musluktan çıkan şeyleri çamurun içine doğru çekin. SQUEEGEE'yı alın. Tekerleğe tıklayın ve kapiyı açın. Oradan girin. Duvarın arkasındaki nesneye tıklayın. Kolu itin ve makineleri durdurun. Vanayı sağa çevirin ve tüpün bağlantısını çekin. Sandalyey tıklayın ve oturun. Tavanın ortasına yakın olan açık ambar kapağına tıklayın. GRANNY kalkacak ve ambara yaklaşacak. Ana makinanın gri butonuna tıklayın. Çok çabuk olarak tekrar sandalyeye tıklayın. Eğer hızlı yaparsanız bütün kapılar daralıp genişleyecek. MASTER KEY'i alın. ( Bu anahtar şimdiki almalısınız. Eğer sonra alacağım dersiniz bir daha alamıyorsunuz.)Sırasıyla sağ köşeden, aşağıdan, iki kere sol taraftan çıkın ve haritaya çıkın, A'ya gidin.

■ İki uyuyan muhafızın yanına gidin. Aynaya birkaç kez tıklayın. Ayna çok pislmiş. SQUEEGEE'yı kullanarak aynayı temizleyin. Sonra aynaya tekrar tıklayın. Artık kasanın arkasını görebiliyorsunuz. Gri renkli kasa tıklayın ve DIAMOND'ı alın. Haritaya geri dönün ve E'ye gelerek E2'ye gidin.

E Uykulu ağacın olduğu yere gidin. Ağaç esnediği zaman ağzına tıklayın ve ağzından içine girin. Masaya ve sandalyeye tıklayın. Tavandan aşağı asılı olan ipi sola çekin. Sandalyeye birkaç kez tıklayın. SMELLY CIGAR'ı sandalyeye kullanın. LONG SHEET of PAPER'ı alın. Sağ alt köşeden çıkın ve ağacın olduğu yere gidin. Düziemi





yukarı doğru çekin. Yargıcın masasına tıklayın. En büyük monitöre tıklayın ve tavşanın gizli aygıtını parçalayın DIAMOND ile DOUBLE MIRROR'ı birleştirerek ILLUSION'u elde edin. Sonra onu beyaz tişörtü adama verin. Adamın önündeki kutuya tıklayın ve EXPLODING BOXES'ı alın. Sırasıyla sağ alttan, yukarı sağ köşeden çıkıp haritaya gelin. D'ye gidip D1'e gidin

## D & D1

Ormana geri dönün. Sağ alt köşeden çıkın. Yolda bir ne rastlayacaksınız. Baltaya tıklayın. Sonra tekrar tıklayın. Adamın kafası açılacak DREAM MAKER CAPSULE'ü kullanın. Ekranın sol köşesinden çıkın ve ekranın sağ üst köşesine tıklayarak tünelin sonuna çıkın. GRANNY'ye tıklayın. Sonra ekranın sağ alt köşesine tıklayın ve görünmeden tünelin sonunun karşısına gelin. Temiz çamaşırlar alın. Tramvaya tıklayın ve binin. Tramvay tünele doğru gidiyor. Hızlı bir şekilde GRANNY'nin soluna sonra da sağına tıklayın. Tramvay taşdıklarıyla birlikte sizi pis çamaşırların olduğu yere boşaltacak. Beyaz kemeğe ve sepete tıklayın. GRANNY ipin üstüne atlayacak. Sepeti

alana kadar sepete tıklayın. Sepetten el bombasını kaldırın ve yarıktan atın. Oradaki adam sigara içmeye başlayacak. BASEBALL CAP'ı adamın başına kullanın. GLASS of OLD LIQUOR'u masadaki nesneye tıklayın. Adamın bacağına ve sonrada sandalyesine tıklayın. Adam koşuracak. Sandalyeye oturana kadar tıklayın. GRANNY etrafında dönecek, sallanacak... ve sonunda UNDERPANTS'ı alacak. Dart tahtasına tıklayın. 3 tane ortak merkezli yüzük var. Birine tıkladığınızda yuzuğun içinde renk bitene kadar dönüyor. İçten dışa doğru yüzüklere şu sırayla tıklayın. Sol yüzük, mavi yüzük ve kahverengi yüzük. Böylece dart gidecek. Sağ alt köşeden çıkın. Mikrodalgaya tıklayın ve girin. Burada bir adam hava matkap ile dev bir salyangozu deliyor. GRANNY'i sallanıyor ve yere düşüyor. ANTI-DIZZINESS PILL'i üzerinize kullanın ve yutun. Artık matkapın sallamasında etkilenmeyeceksiniz. Salyangozun kafasına, kabuğuna tıklayın. Sonra da matkapla çalışan adama tıklayın. MUSHROOM'u alın. Yeni açılan yerden girin. MELAINE'nin odasına girin. METAL CROWBAR'ı üçgen

alete kullanın. Sonra üçgen alele tıklayarak çevirin ve testere dişli rampaya getirin. Tost makinasına rampa dengelene kadar birkaç kez tıklayın. 2 böceğe tost makinasına girene kadar tıklayın. Sonra tost makinasının leverine basın. Kızarmış böcek fırlayacak ve mızrak gibi tavan vantilatörüne girecek. Diğer böcek içinde aynı şeyi yapın. JACK-in-a-BOX'ı siyah kutuya kullanın. MELAINE hipnoz olacak. Açık dolaba tıklayın. Akvaryumdan yaratıklar ve FAMILY ALBUM'ü alın. Boşaltılmış yuvarlak diski sola çekin. Sonra haritaya gelin ve VILLA'ya gidin.

## VILLA

Villanın soldaki kapıdan girin. LONG SHEET of PAPER'ı kullanarak rafın en üstündeki BALL FILLED WHIT WATER'ı alın. Villadan çıkın ve haritaya gelin. C'ye giderek C2'ye gelin.

## C & C2

### (Altüst Dünya)

GRANNY asansör shaftına düşüyor. Paneldeki nesneye tıklayıp yenni değiştirin. Dışarı çıkmış olan ayağı gıdıklayın. Sonra ayağı soldaki aynaya doğru çekin. Fuaye tepe taklak

dönecek. Ekranın ortasında 4 tane buton var. Aşağıdan ikinci butona tıklayın. Bariyerin sıvı uçlu tarafını GRANNY'ye doğru çekin. En sondaki kapıdan çıkın. Şu an tepe taklak olan odadasınız. Tabii ki burada biz de tepe taklakız. Merdiveni sola çekin. Kapıya tıklayın ve çıkın. FOLDING STEPS'i boşluğa kullanın. Sonra HALF COMPASS'ı ekranın ortasındaki havada duran nesneye kullanın. Kopeğin gidip kulübesinde oturmasını bekleyin ve FAMILY ALBUM'ü ona gösterin. GEORGE'un manyetik aleti adamı itecek ve köpeye onu bağ ayacak. İksirinde çatı penceresine doğru çekin. Sağ alt köşeden çıkın. Tavandaki ve yerdeki yaratıklara tıklayın ve onlarla konuşun. BALL FILLED WHIT WATER'ı GRANNY'nin ayaklarına koyun. Tavanda veya yerde oluşmuş dengeye tıklayın. Karanlık! Ekranın alt tarafında kahverengi parlıya tıklayın. GRANNY tepe taklak olan yere geri dönecek. LAMPSHADE'ı alın. ELECTRIC BUTTON'u gri panele takın. Servis asansörüne tıklayın ve değişik makinaların bulunduğu yere gelin. Buradan aşağıya asılı olan taslağa tıklayın. Sonra bir kere daha tıklayarak BLUEPRINT'ı alın. Resmin altındaki tekerleği çevirin. Büyük makinaların üzerinde iki tane kahverengi ve bir tanede gri buton var. İki koluda itin ve sonra arasındaki butona basın. Sonra resmin altındaki butona tıklayın. Ekranın alt köşesindeki oyuya tıklayın ve WEIRD FISH'ı alın. Sırayla ekranın sol alt köşesinden ve ortasından çıkarak kordora gelin. Sağdaki ilk gişinin altındaki çıkıntıya tıklayın. Şimdi çok ilginç bir odadasınız. Yerde duran yuvarlak metalik nesneye tıklayın ve sonra onu GRANNY'ye doğru çekin. Yerdeki çatlağa tıklayın ve kapağı açın. Kapağa ve sandığın üzerindeki göze tıklayın. Sonra aşağıdaki kapıya tıklayın. Oradaki adama AIRY CHICKEN'ı verin. Aşağıdaki kafa geri dönün. Altaki sandığın en



üsteki gözüne tıklayın ve üsteki kapıya tıklayın. Tavuğa ve üsteki kutunun üzerindeki gözüne tıklayın. Sonrada aşağıdaki kapıya tıklayın. Kameranın sağındaki adama tıklayın ve CAMERA'yı alın. Aynaya tıklayın ve sonrada sağa doğru çekin. Ucu GRANNY'e doğru olan oka tıklayın. Sonra GRANNY'nin önündeki oka tıklayın (Ucu aşağıya doğru olan). Kubik şeklindeki eve gelin. Oradaki mimara BLUEPRINT'i verin. Kovaya tıklayın ve onu fotoraflar üzerine koyun. Bir müzik çalacak ve kırmızı botlar aşağıya düşecek. Onları alın. Karca yardımcısı buradan çıkın. Sonra sırasıyla sağ alt köşeden, sağ alt köşeden, tuayeden ve ekranın sağ köşesinden çıkıp haritaya gelin. E'ye giderek E3'e gidin.

### E & E3

Ekranın sağ köşesinden çıkın. GEORGE'a tıklayın. MODEL'S CLOTHES'u giyin ve GEORGE'un dikkatini çekin. FLYING CASKET'i soldaki sütuna koyun ve GEORGE'a tıklayın. Sonra CAMERA'yı GEORGE'a kullanın. Bir kaç saniye bekleyin. GEORGE gittikten sonra bavula tıklayın ve SUITCASE'i alın. Ekranın altından sonrada ust tarafından çıkıp haritaya gelin ve VILLA'ya gidin.

### VILLA

GEORGE'un gizli odasına gidin. Orada iki tane kırmızı kapı var. İkisine de tıklayın. Sonra sol taraftaki kapıyı sola çekin ve sağ kapıyı açın. SUITCASE'i kare şeklindeki panele koyun. Kırmızı perde kapanacak. Sağ taraftaki kapının içindeki makineye tıklayın ve yatak odasına geri dönün. Sonra buradan da çıkıp haritaya gelin ve A'ya gidin.

### A

Ekranın sağ köşesindeki merdivenin en üstündeki kapıyı açın. Ekranın sağ köşesindeki nesneye ve ekranın ortasındaki yaratığa tıklayın. Yaratığa birkaç kez tıklayın. FOTTBALL HELMET'i GRANNY'ye takın. Oyun alanının önünde 4 tane

kare var. Orada duran yaratıklara SUN TAN LOTION'u kullanın. Sonra karelerin karşısına doğru atın. 4 yaratıktan herhangi birinin önündeki - arkasındaki kareye tıklayın ve atlayın. Böylelikle yaratık düşecek. Diğer yaratıklar içinde aynı şeyleri orta sıradaki küçük karaler açılana dek yapın. Sonra bu açılan boşluğa tıklayın ve üzerine atlayın. Hep böyle yaparak ilerleyin. (Beşinci için de yapın.) Bundan sonra kupa'ya tıklayın ve GOBLET'i alın. Sırayla ekranın sağından, tekrar sağından çıkıp haritaya gelin. Haritadan E'ye gelerek E1'e gidin.

### E1

Şimdi bir balon yapıcısına ihtiyacınız var. Aşağıda sağ tarafta bulunan büyük renkli balonun orada bulunan giş ikonunu tıklayın. Oradaki adamla konuşun. GRANNY balon makinasını istiyor. Adam da size alabileceğinizi söylüyor. LAMPSHADE'i adama verin. Adam sonra sizden bir kupa istiyor. Ona GOBLET'i verin. ENGINE and CAR BATTERY'i alın. Ekranın sol alt köşesinden çıkın ve haritaya gelip D gelin. Oradanda D1'e gidin.

### D1

Ormana gidin. Oradaki arabaya tıklayın. ENGINE and CAR BATTERY'i arabaya takın. Sol alt köşeden çıkın. GRANNY'nin karşısındaki bankın yanında bir makine var. Makinenin sağındaki evere tıklayın. Kanguru bir daireyi bildirdikten sonra ve diğerine başlamadan önce en üsteki meyveye tıklayın. Bariyerin çubukları aşağı gelecek ve kanguru duracak. Hızlı bir şekilde tıklayın. Kanguru birkaç adımda sende eylecek ve yere çökecek. Hızlı bir şekilde kanguru'ya tıklayın. Artık yürümenize gerek yok. MAGNET'i alın. GRANNY hayvanın sırtından fırlayacak. Ekranın sağ alt köşesinden çıkıp haritaya gelin ve C'ye gidip C2'ye gelin.

### C2

PINBALL PARK'taki kapılardan [11]'e girin.

Diskodaki DJ ile konuşun. DJ'n söylediğini dinleyin. Masaya tıklayın. Tavanda dönen lambaya tıklayın. Sonra RED DANCING BOOTS'u GRANNY'nin ayaklarına kullanın. Dansa başlıyorsunuz. DJ'ye tıklayın. Yarışmayı kazanacaksınız ve ödül alacaksınız. Masay ekranın sağ alt köşesine çekin. Yeni bir çıkış ikonu ortaya çıkacak. Buradan girin. Burada 3 tane pedal var. Sağdaki pedala basın ve aşağıya çekin. Sonra ortadaki pedala basın. Bu adamı susturacak. İşitme tuplerine tıklayın. Soldaki deliğe tıklayın. Adam GRANNY'ye vuracak ve inventorynizi alacak. Yine inventorynizi arayacaksınız. Ekranın ortasından girin. Sandalyeye oturun ve sağdaki lever'i itin. Ekranın ortasından sonrada altından çıkın. Muhafızın yanına dönün ve adamı tekmeleyip inventorynizi alın. MAGNET'i adamın üzerine kullanın. Sonra kahverengi butona tıklayın ve EMERGENCY STEERING WHEEL'i alın. Pencerenin solundaki yerden girin. CHIT'i muhafızın solundaki nesneye yerleştirin. PORNO MAGAZINE'i muhafıza verin. Perdeye tıklayın. Burada FLORENCE'a, kafese, kapıya ve haporlöre tıklayın. Haporlörü yukarıdaki kancaya doğru çekin. Kafes yukarı kalkacak. Gevşek olan kırmızı tuğlaları çekin. (Görmeniz zor olabilir. Ekranın biraz sağında.) Tuğla tarafından oluşmuş soldak boşluğa EMERGENCY STEERING WHEEL'i kullanın. Aralık büyüyecek. FLORENCE'i duvardaki deliğe doğru çekin (yanıttın). ELECTRIC GUITAR alın. Sırayla ekranın altından, tekrar altından, sol üst köşeden, sağ köşeden ve tekrar sağ köşeden çıkıp haritaya gelin. B'ye gidin.

### B

CLAPPIN HAT'ı ile ELECTRIC GUITAR'ı tüccara verin ve TOP PART of a HANG GLIDER'i ile FISHING ROF'u alın. Sonra haritaya çıkın ve E'ye gelerek E1'e gidin.

### E1

Devin yanına gidin. FISHING ROD'u yürüyen taş kullanın ve PAIR of GLASSES'i yakalayın. Kaya gözden kaybolacak. Kuyunun bulunduğu yere gidin. Çukurdan aşağı inin. Güneşi sağa çekin ve delikten girin. JPPER HALF ile LOWER HALF of the HANG GLIDER'i elde edin. HANG GLIDER'i koltuğa kullanın. Sonra haritaya dönün ve C'ye gidip C3'e gidin.

### C3

Koridorun sağındaki en son kapıya tıklayın. Hızlı bir şekilde EARPHONES'u giyin. Masaya tıklayın. Az açılmış olan goze tıklayın (masanın sağ tarafındaki) ve iki tane CROOKED STICKS'i alın. CROOKED STICKS'in bir tanesini mikrofona kullanın. Yeni ortaya çıkan çıkış ikonundan girin. PAIR of GLASSES'i GRANNY'ye takın. Menekşe rengindeki silindirik şapka'ya birkaç kez tıklayın ve EXPLODING BOXES'i ortadaki silindirik şapkaya koyun. İkinci CROOKED STICKS'i kutuya kullanın. Demir parmaklı pencereyi sağa çekin ve pencereyi uçurun. Sonra DONNA'yı pencereye doğru çekin (Yanıttın). Sırasıyla delikten, odadan, koridordan, hapshaneden, kuaför salonundan, vantilatör odasından ve yeraltından çıkın. MASTER KEY'i ortadaki devin vantilatörüne koyun. Vantilatörü sağa çekin. Ekranın sağ köşesine doğru duran nesneye tıklayın. Burada 4 tane mavimsi renkte tokmak var. Sağ taraftak ne tıklayın. Vantilatörün dönüşü tam sürat hızlanacak. Vantilatörün içine tıklayın ve bu ilginç ADVENTURE'ı sonlandırın.

**Firma: SIRTECH**

**Türü: Adventure**

**Format: PC CD-ROM**

**Platform: W95**

**Min. RAM: 16 MB**

**Min. CPU: Pentium 100**

**Min. GFX: SVGA**

**Ses: Opsiyonel**

**Kontrol: Klavye + Mouse**

**Medya: 5 CD**



# ANDRETTI RACING

Göktuğ 'NIWALY' YÜKSEL



Gençler, ben Formula 1 oyunlarına hayatımda ilk defa 7 yaşında başladım. O da Commodore 64'deki Pitstop 2 oyunu idi. Aradan yıllar geçti, şimdi ise bol bol Andretti oynuyorum. Tabii teknolojinin gelişmesi oyunları da etkiledi. Çünkü Andretti süper grafiklere sahip bir oyun. Oyunu hangi sebeplerden dolayı alabiliriz veya ne diye bu oyunu almak ki? Sorularına cevap vermek üzere hazırladığım artıları okuyacaksınız şimdi. Artık yarışa hazır olun, koltuklarınıza oturun kemerlerinizi bağlayın! Yoksa pantolonunuz düşer (Aman ne komik ne komik).

## ARTILAR

İlk önce grafikler diyeceğim yine ne diyeyim. Gerçekten eğer F1 Grand Prix 2'yi oynadıysanız onun grafiklerine ağızınız açık bakmışsınızdır. Andrettinin grafiklerinin ise ondan hiç bir eksikliği yok. Hatta hani bir jaf vardır eksikliği yok fazlası var diye Utanmasam onu yazacağım buraya yav. Bir başka artı ise oyunun hızı. Yani bende (P150) F1GP2 biraz yavaş çalışıyordu. Oysa ki Andretti ondan daha iyi çalışıyor. Oyundaki başka büyük bir artı da bünyesinde iki çeşit araba ile yarışma özelliğini bulundurması. Oyunda hem F1 arabalarıyla hem de Nascar arabalarıyla yarışabiliyoruz. Gerçekten etkileyici değil mi? Bu kadar artı saydım sıra geldi en büyük artıya. O da oyunu Electronic

Arts firmasının yapmış olması. EA dedin mi olay biter benim için baba. Adamlar bir numara oyun sektöründe. Yine mükemmel bir oyun yapmışlar işte.

## EKSİLER

Oyunda bir tek eksi var bence o da hard diskte 100 megabyte'ı aşkın bir yer tutması. Ne diğiyim artık ööğün size EA elemanları. Artık oyuna geçebiliriz. CD'yi takınca yine Autorun olayından install yapıyorsunuz, sonra da oyuna başlıyorsunuz. Oyuna başlar başlamaz artık bana bıkkınlık ve baygınlık geldi ama ana menü denenillet ekran karşınıza çıkıyor. Bu ekranda yine seçenekler var. Onları açıklayalım bari.

## EXHIBITION RACE

Dimdirek öylesine bir yarış yapmağayar yor. Bunu seçince de yine değişik seçenekler çıkıyor. Onlar da şöyle, *Select Circuit*: Ne tür yarış yapacağınız. Indy türü arabaları mı yohsam Nascar türü arabaları mı kullanacağınız.

*Select Track*: Parkur seçimi. Oyunda tam 16 tane parkur var.

*Race Length*: Kaç tur atacağınız. 3-24

arası sayıları seçebilirsiniz. *Previous Menu*: Bir önceki menüye dönmek için. Yani ana menüye.

• *To Exhibition Setup*: Seçimlerinizi yaptıktan sonra devam etmek için bunu seçiyorsunuz. Sonra da exhibition setup ekranı karşınıza çıkıyor.

• *Car Setup*: Arabalarla ilgili ayarlarda buradan yapılabiliyor. Geçer

- işte otomatik vites değiştirme, vites kutusu, benzin, tekerler cart cart.
- *View Records*: Nedense bütün oyunlarda bu bölümde en üst sırada benim ismim yazar.
- *Register*: Kendinizi registerlersiniz. Adınızı ve nikınızı giriyorsunuz.
- *Options*: İççe açıklamalar yapmış o mamak için daha sonra options başlığı altında opsiyonlar açıklayacağım.
- *Previous Menu*: Bir önceki menüye dönüş.
- *To Main Menu*: Ana menüye dönelim mi gençcik?
- *Qualify*: Sıralama için hani zamana karşı yarış yapılır ya işte o Race Yarışa başlamak.

**BEGIN CAREER**: İşte yine nık ve isim girip bu sefer tumuvaya başlıyorsunuz.

**RESUME GAME**: Daha önceden yarım kalan save (kayıt) ettiğiniz oyunlara devam etmek için.

**LOAD REPLAY**: Replay yüklemek için.

**RACING SCHOOL**: Burası biraz alışıla gelmemiş bir bölüm. 9 tane konu var ve bu konular hakkında Andrettioğulları size birşeyler







Andrettiogullarıgiller size birşeyler anlatıyor. Yani video klip şeklinde. Bu Andretti erden 3 sũ sanki biraz embesil gib geldi bana ama neyse

**CREDITS:** Bu da topunuzun, alayınız.n,hepinizin bildiđi gibi oyunda emeđi geöen kiřilerin isimlerinin geötiđi yer.

**EXIT GAME.** Bu da oyundan çıkış **OPTIONS**

**SET SOUND:** Menũ, oyun, motor seslerinin açılıp kapanması, kalabalığın sesinin, yarışı anlatan amca beyin sesinin olup olmaması, müziđi açıp kapatmak gibi řleri buradan yapıyorsunuz

**MPH/KPH:** Hız biriminin mil ya da kilometre olacađını da buradan ayarlıyorsunuz

**DAMAGE:** Hasar Ltd, on ve off var. Sanırım ltd limited demek oluyor. On açık off da kapalı tabii ki

**EQUIP FAILURE:** Valla tam olarak annayamadım

**PIT MISTAKES:** Parkur hataları diye Türköeye öevinyım dedim

**SET CONTROLS.** Oyundaki tuřları ayarlamak için veya joystick kalibre etmek için

**SET GRAPHICS:** Grafiklerle ilgili bir sürũ ayar var. řte ufuk çizgisi, yol detayı, kaplamaların kalitesi fa an filan. On.arı kendiniz yaparsınız artık Oyunda nascarlarla yarıştıktan sonra indy türũ araçlarla yarışsanız size acayıp h zlı geleceklerdir. İlk önce indylerle sonra nascarlarla yarışsanız da o da yavaş gelecektir tabii Bazen derim kendime mant k çerçevesinde düşünmeyi ne çok seversin Göktuđ diye.

Oyun bĩ de bana zor geldi. Yani oynaması zor deđ l de b rinci olması zor. Bayađı bĩ kasmak gerekiyo ilk

beře girmek için.

Ayrıca oyun joystickle daha kolay ve daha zevkli oynanıyor. Yani z ne acı k sadece bir marka araba kullanabiliyoruz. Yani indy de seçsek nascar da seçsek mesela ferrari, mclaren diye ayrı ayrı arabalar yok Sadece 1 öeřit araba var.

Oyunu ı gili sizlere söyleyeceklerim bu kadar. Zaten EA'nın yapıđın her oyun al.nır. Bu oyunun da daha önce de dediđim gibi ik öeřit yarış türũ içermesi gibi b r avantaj varken kaçırmaması gerekir diye düşünüyorsam vardır bĩ bildiđim ki böyle konuşuyorum dĩ mı? Sorarım size Özdeyiřler bitti bende, bu ay bĩ türkũden bĩ bölüm yazmak istiyorum Hadi bay bay

"Pembe gũ l ıdım soldum,ak gũ e ibret oldum,karşı karşı dururken yüzüne hasret kaldım, al beni kıyamam seni."

**ÖNEMLİ NOT:**Gençlik toplumu içinde İnternet diye tabir ed len olaya bende girdim en sonunda Bi ryonuz bis sürũ olay var internette FTP, WWW falan filan. Bi de chat var bildiđiniz gibi Benimle canlı olarak chat yapmak isteyenler cuma-cumartesi geceleri saat 22 00-04 00 arası beni US Random DALnet server'da ZURNA veya TURKEY kanalında bulabilirler Bazen yabancı kanallara da takılıyom ama Almanya ve İngiltereye. Ulan gelinde b geyik öevirinz hafta sonları. Bekliyor olacađım. Lakap da NIWALY tabii ki Veya ikinci nikim de

Unforgiven\_l. Hadi eyva laah. Haa bĩ de e-mail adresim var Oradan da bana e-mail řıft rırsınız artık **E-MAIL ADRESİM -** N waly@hotmail.com Arkadařlar her türũ eleřtirilerinizi (ıyı,kötũ) bana mektuplar nızla bild nrseniz sevinirim ve sizler için daha iyi yazılar yazmaya öalıřırım.Sak n kötü eleřtiri yapmaktan öekirmeyin Ayrıca açıklanmasını istediđiniz oyunları da bana bildirebilirsiniz E imden geldiđince yardımcı olmaya öalıřacađım Bunların yanında benim řimdiye kadar açıkladıđım oyunlarda takıldıđınız b.ryer olursa yine bunları da mektuplarınızda yazabilirsiniz Hadi sarılın kalem kađıda veya klavye printer'a bana mektup yazın.Veya mail atın Veya posta güvercini gönderin, telegraf öekin

řte "Evim řeker Evim"ın adresi İnönũ Mahallesi Bařkent Sitesi 46.Sokak 33 numara Batıkent / ANKARA Posta Kodu:06370 Ve de "Mail'im řeker Mail"im = Niwaly@hotmail.com

**Firma:EA**  
**Türũ:Yarış**  
**Min İşlemci:Pentium 90**  
**Min Ram:16 MB**  
**Grafik:SVGA**  
**Kontrol:Keyboard,Joystick,..**  
**Medya:1 CD**  
**HD Alanı:100 MB(min)**  
**Sistem:Windows 95**  
**Ses:90**  
**Grafik:95**  
**Zorluk:80**  
**Oynanabilirlik:95**  
**Genel:90**





# MORTAL KOMBAT

GÖKTEĞİ NİWAALY YÜKSE



combolarına ve finish him'lerine bakacağız.

## KAI

### Hareketler

Weapon: Bladed Staff (QCB - LP)  
Hands Walking: BL+LK (BL to feet)  
Leg Kicks: (on hands) HK or LK  
Hand Spin: (on hands) Hold LP  
Fireballs: B - B - HP or F - F - LP (+ air)  
Powerslide: D - F - LK  
Air Fist: QCF - HP  
Fatality  
Prison Stage: F - F - D - BL (close)  
Goro's Lair: B - F - D - HK (close)

İşte yine ben millet. Bu kez size olağanüstü bir oyun açıklıyorum. Biliyorsunuz dergimizde genelde 3D dövüş oyunlarını ben yazıyorum. Mesela şimdiye kadar Battle Arena Toshinden, Virtua Fighter, Virtua Fighter 2 gibi oyunları ben yazdım. Bı baktım yeni bir 3D dövüş oyunu var hemen zıplayım dedim. Kısa bir süre önce bazılarınızda Mortal Kombat Trilogy çıgınlığı yaşıyordunuz. Bir sürü eleman bana Gökteğ abi Gökteğ abi bana Mortal Kombat Trilogy'nin hareketlerini yollar mısın? diyorlardı. E bende hepsine ayrı ayrı upuzun MK.



Trilogy yollayamayacağımdan, biladerler bu oyun dergimizin 9. Sayısında açıklanmıştı diyodum. İşte Mortal Kombat 3'ü ilk önce hepimize öneriyorum. Neden diyeceksiniz. Çünkü bildiğiniz gibi ilk üç serideki bütün elemanlar o oyunda mevcut ve süper bir iki boyutlu dövüş oyunu. Hatta şöyle desem daha doğru olur, en iyi iki boyutlu dövüş oyunu. Mortal Kombat 4'ün ilk üçünden ilk fark tabii ki 3 boyutlu olması. Son zamanlarda bir dolu 3 boyutlu dövüş oyunu oynadım. İşte bunların arasında Toshinden, Virtua 1-2, War Gods (MK serisinin yapımcılarından ki bu oyun da çok güzel), Time Warriors gibi. Bunlardan en son çıkan Mortal Kombat 4 tabii ki en güzeli. Zaten böyle belli bir şey insanın hayatına girince mesela Mortal Kombat gibi onun yeni bi versiyonu çıktığında hele bi de gelişmişlikler, yenilikler olduğunda insanın o şeye karşı ister istemez bir isteği oluyor. Oyunumuzda 15 karakter var şimdiki fazla uzatmadan beklediğiniz yere yani onların hareketlerine



Back Breaker (BL)Ü - F - U - B - HK (close)  
Fireball: U - U - U - D - BL (outside sweep)  
Combolar  
7-hit: Jump Punch (HP), HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle), Jump Kick (HK), Air Fist (D, F, HP)  
6-hit: Uppercut (D+HP), Rising Fireball (F, F, HP), D+HK, Rising Fireball (F, F, HP), Uppercut (D+HP), Run in, Sweep (B+LK)  
6-hit: Jump Punch (HP), HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle), Air Fist (D, F, HP)



## RAIDEN

### Hareketler

Weapon: Mallet (F - B - HP)  
Torpedo Dive: F - F - LK (can do in air)  
Lightning Bolt: QCB - LP  
Teleport: D - U  
Fatality'ler  
Prison Stage: D - F - B - BL (close)  
Goro's Lair: F - F - D - LP (close)

Electrocution: (BL) F - B - U - U - HK (close)

Staff Impaler: D - U - U - U - HP (close)

### Combolar

6-hit: Jump Punch (HP), HP, HK, D+HP, Run in, D+HK, Torpedo (F, F, LK)  
4-hit: Weapon Pull (F, B, HP), B+LP, B+LP, Teleport (D, U), D+HK, Torpedo (F, F, LK)  
3-hit: HP, HK, Torpedo (F, F, LK)  
3-hit: Weapon Pull (F, B, HP), B+LP, B+LP, Torpedo (F, F, LK)  
3-hit: Weapon Pull (F, B, HP), B+LP, B+LP, Teleport (D, U), Uppercut (D+HP)

## SHINNOK

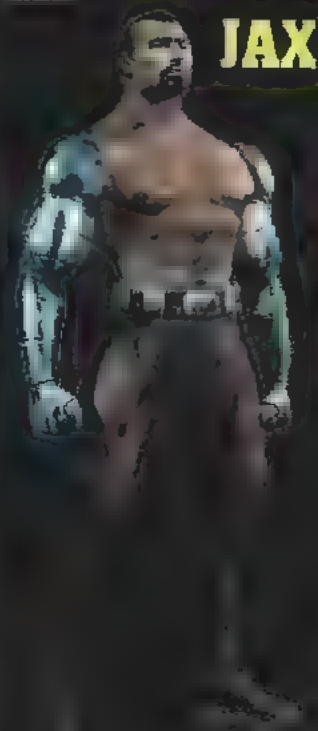
### Hareketler

Weapon: Bladed Staff (B - F - LP)

### Fatality'ler

Prison Stage: D - D - F - HK (close)  
Goro's Lair: U - D - B+HP (close)

Death Hand: D - B - F - D - RN (close)



## JAX

Two Hand Smash: D - U - U - D - BL (close)

### Dönüşümler

Reiko: B - B - B - BL  
Fujin: F - F - B - HK  
Kai: F - F - F - LK  
Reptile: B - B - F - BL  
Scorpion: F - B - LP  
Liu Kang: B - B - F - HK  
Sonya: F - D - F - HP  
Raiden: D - F - F - HP  
Jarek: B - B - B - LK  
Sub-Zero: D - B - LP  
Quan Chi: B - F - B - F - LK  
Tanya: B - F - D - BL  
Jax: F - D - F - HK  
Cage: D - D - HP

### Combolar

6-hit: Jump Punch (HP), HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, Uppercut (D+HP), Run in, Sweep (B+LK)  
6-hit: Jump Punch (HP), HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle), Jump Kick (HK)  
5-hit: Jump Punch (HP), HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, Roundhouse (B+HK)

## LIU KANG

### Hareketler

Weapon: Jagged Sword (B - F - LK)  
Fireball: F - F - HP (can do in air)  
Low Fireball: F - F - LP  
Flying Kick: F - F - HK  
Bicycle Kick: Hold LK, release

### Fatality'ler

Prison Stage: F - F - B - LP (close)  
Goro's Lair: F - F - B - HK (close)  
Dragon: F - F - F - D - BL+HK+LK (sweep)

### Combolar

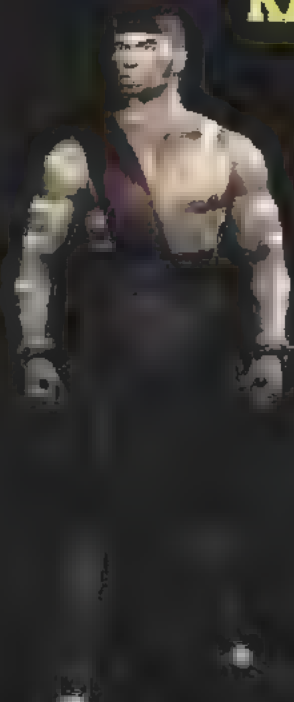
7-hit: Bicycle Kick (Hold LK for 3 Secs; Don't Release yet), Jump Punch (HP), HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle), Release LK for Bicycle Kick, High Fireball (F, F, HP)  
7-hit: Jump Punch (HP), HP, HK, Uppercut (D+HP), Jump Kick (HK), High Fireball (F, F, HP), Low Fireball (F, F, LP)  
4-hit: Bicycle Kick (Hold LK for 3 Secs; Don't Release yet) HK, HK, Release LK for Bicycle Kick, Low Fireball (F, F, LP)  
3-hit: LK, LK, Flying Kick (F, F, LK)

## REPTILE

### Hareketler

Weapon: Axe (B - B - LK)  
Super Krawl Move: B - F - LK  
Acid Spit: QCF - HP  
Invisibility: BL+HK  
Dash Punch: B - F - LP  
Fatality'ler

## KAI



Prison Stage: D - F - F - LP (close)  
Goro's Lair: D, D, F, HK (close)  
Face Chew: Hold HP+HK+LP+LK - U (close)  
Acid Puke: U - D - D - D - HP (outside sweep)

### Combolar

7-hit: HP, HK, Uppercut (D+HP), Uppercut (D+HP), Krawl (B, F, LK), Dash (B, F, LP)  
7-hit: Jump Punch (HP), HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, D+HK, Krawl (B, F, LK)  
Dash (B, F, LP)  
4-hit: Jump Punch (HP), HP, HK, Dash (B, F, LP)

## SCORPION

### Hareketler

Weapon: Sword (F - F - HK)  
Spear: B - B - LP  
Teleport Punch: QCB - HP (can do in air)

Air Throw: BL (close in air)

Flame Spit: D - F - LP

### Fatality'ler

Prison Stage: F - F - D - D - LK (close)  
Goro's Lair: B - F - F - LK (close)  
Toasty: B - F - F - B - HP+BL (past sweep)

### Combolar

9-hit: HP (juggle), Hop Kick (HK), Teleport (F, D, B, HP), Spear (B, B, LP), HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle), Fire Spit (D, F, LP)





## LIUKANG

9-hit:HP (juggle), Fire Spit (D, F, LP), Teleport (F, D, B, HP), Spear (B, B, HP), HP, HK, Uppercut (D+HP), Jump Punch (HP), Air Throw (BLK in Air)  
 9-hit:Jump Kick (HK), Teleport (F, D, B, HP), Spear (B, B, LP), HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, Uppercut (D+HP), Jump Punch (HP), Air Throw (BLK in Air)  
 8-hit:Jump Kick (HK), Teleport (F, D, B, HP), Spear (B, B, LP), HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, Uppercut (D+HP), Sweep (B+LK)  
 8-hit:HP, HK, Uppercut (D+HP), Spear (B, B, LP), HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, Uppercut (D+HP)  
 8-hit:Jump Kick (HK), Teleport (F, D, B, HP), Spear (B, B, LP), HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle), Flame Breath (D, F, LP)  
 7-hit:Jump Kick (HK), Teleport (F, D, B, HP), Spear (B, B, LP), HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, Roundhouse (B+HK)  
 6-hit:Jump Punch (HP), HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, Uppercut (D+HP), Sweep (B+LK)  
 4-hit:HK, HK, Spear (B, B, LP), HK, Roundhouse (B+HK)  
 4-hit:Jump Punch (HP), Teleport (F, D, B, HP), Spear (B, B, LP), Uppercut (D+HP),

Sweep (B+LK)

## JAX

### Hareketler

Weapon: Spiked Club (D - F - HP)  
 Ground Wave: F - F - D - LK  
 Dashing Punch: F - D - B - LP  
 Backbreaker: BL (close in air)  
 Missile: D - B - LP  
 Quad Throw: (LP) - (RN+BL+HK) - (HP+LP+LK) - (HP+BL+LK) - (HP+LP+HK+LK)

### Fatality'ler

Prison Stage: F - F - B - LK (Close)  
 Goro's Lair: F - F - B - HP (close)  
 Arm Rip: Hold LK, F - F - D - F, release LK (close)  
 Head Smash: B - F - F - D - BL (close)

### Combolar

7-hit:Jump Punch (HP), HP, HK, Uppercut (D+HP), Jump Kick (HK), Backbreaker (BLK in Air), Missile (D, B, LP)

7-hit:Jump Punch (HP), HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle), Jump Kick (HK), Back Breaker (BLK in Air)

5-hit:HP, HK, Uppercut (D+HP), Jump Kick (HK), Dashing Punch (F, D, B, LP)  
 5-hit:HP, HK, Uppercut (D+HP), Jump Kick (HK), Back Breaker (BLK in Air)

## REIKO

### Hareketler

Weapon: Spiked Club (D - B - HP)  
 Teleport: D - U (BL to throw when close)  
 Flip Kick: B - D - F - LK  
 Shurikens: D - F - LP  
 Circular Teleport: B - F - HK

### Fatality'ler

Prison Stage: D - D - B - LP (close)  
 Goro's Lair: F - F - D - LK (close)  
 Torso Kick: F - D - F - LP+BL+HK+LK (close)  
 Multi-Shuriken: B - B - D - D - HK (outside sweep)

### Combolar

8-hit:Jump Punch (HP), HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle),

Flip Kick (B, D, F, LK), Run in, HP (juggle), Teleport (D, U), Throw (BLK)

5-hit:HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle), Windmill Kick (B, D, F, HK),

Run in, HP (juggle), Jump Kick (HK), Shurikens (D, F, LP)

7-hit:HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle),

Windmill Kick (B, D, F, HK), Run in, Uppercut (D+HP), Run in,

Sweep (B+LK)

6-hit:Uppercut (D+HP), Windmill

Kick (B, D, F, HK), Run in, Uppercut (D+HP), Windmill Kick (B, D, F, HK), Run in, Uppercut (D+HP), Run in, Sweep (B+LK)

4-hit:HP, HK, Uppercut (D+HP), Teleport (D, U), Slam (BLK)

4-hit:HK, HK, Flip Kick (B, D, F, LK), Teleport (D, U), Slam (BLK)

## JOHNNY CAGE

### Hareketler

Weapon: Sword (F - D - F - LK)  
 Shadow Kick: B - F - LK  
 Nut Punch: BL+LP  
 Shadow Uppercut: B - D - B - HP  
 Low Fireball: D - B - LP  
 High Fireball: D - F - HP

### Fatality'ler

Prison Stage: D - D - F - F - HK (close)

Goro's Lair: B - F - F - LK (close)

Torso Rip: F - B - D - D - HK (close)

Uppercut: D - D - F - D - RN+BL (close)

### Combolar

7-hit:Jump Punch (HP), HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle),

Jump Kick (HK), Shadow Kick (B, F, LK)

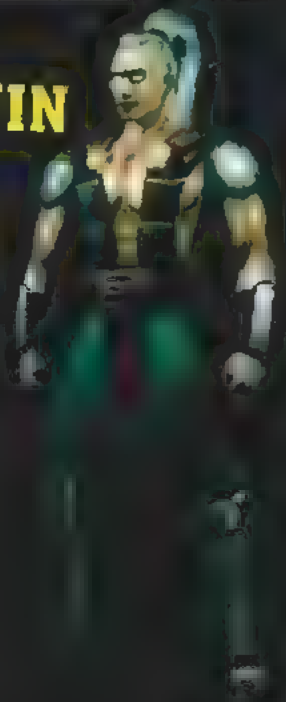
5-hit:HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle), Shadow Punch (B, D, B, HP)

3-hit:HK, HK, Shadow Punch (B, D, B, HP)

## JAREK

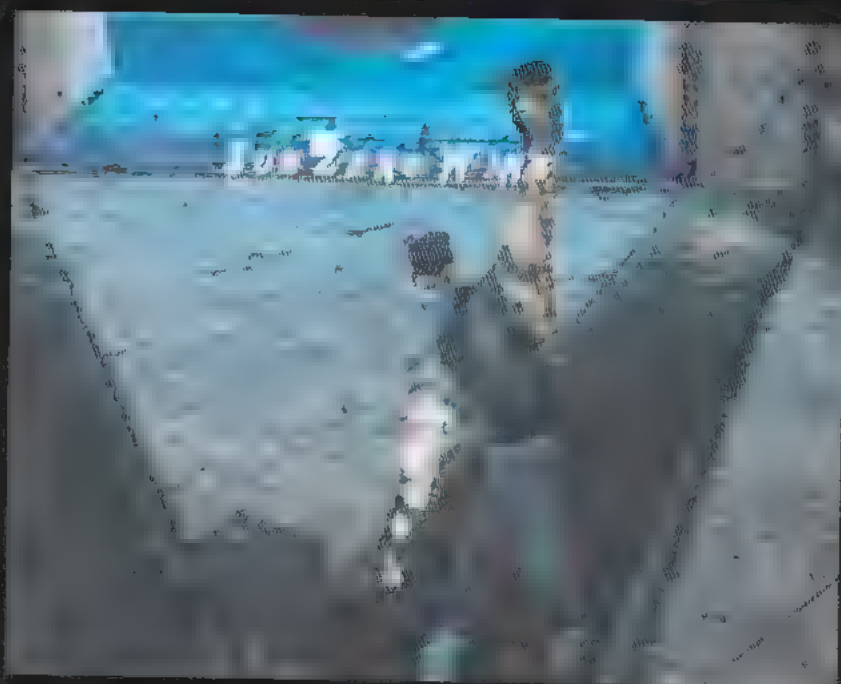
### Hareketler

Weapon: Scimitar (F - F - HP)  
 Cannonball: B - F - LK  
 Fallback Bodyslam: B - D - B - HK



## FUJIN





TriBlade: D - B - LP  
Upwards Cannonball: F - D - F - HP  
**Fatality'ler**

Prison Stage: F - D - F - HK (close)  
Goro's Lair: B - F - F - LP (close)  
Heart Rip: F - B - F - F - LK (close)  
Eye Laser: U - U - F - F - BL  
(outside sweep)

#### **Combolar**

7-hit: Jump punch (HP), HP, HK,  
Uppercut (D+HP), Run in, HP  
(Juggle),  
Shuriken (D, B, HP), Bodyslam  
(B, D, B, HK)  
5-hit: HP, HK, Uppercut (D+HP),  
Run in, HP (juggle),  
Upwards Cannonball (F, D, F, HP)  
5-hit: HP, HK, Uppercut (D+HP),  
Jump Kick (HK), Bodyslam (B, D,  
B, HK)  
3-hit: HK, HK, Cannonball (B, F,  
LK)

### **TANYA**

#### **Hareketler**

Weapon: Boomerang (F - B - HK)  
Fireball: QCF - HP  
Splits Kick: QCB - LK  
Downward Fireball: QCB - LP (in  
air)  
Screw Kick: F - F - LK

#### **Fatality'ler**

Prison Stage: B - F - D - HP (close)  
Goro's Lair: F - F - F - LP (close)  
Kiss: D - D - U - D - HP+BL (close)  
Neck Break: D - F - D - F - HK  
(close)

#### **Combolar**

9-hit: Jump Punch (HP), HP, HK,  
Uppercut (D+HP), Run in, HP  
(juggle),  
Corkscrew Kick (F, F, LK), HP

(juggle), Corkscrew Kick (F, F,  
LK),  
Split Kick (F, D, B, LK)  
6-hit: Jump Punch (HP), HP, HK,  
Uppercut (D+HP), Run in, HP  
(juggle),  
Corkscrew Kick (F, F, LK)  
6-hit: HP, HK, Uppercut (D+HP),  
Jump Kick (HK), Corkscrew Kick  
(F, F, LK),  
Split Kick (F, D, B, LK)  
5-hit: Corkscrew Kick (F, F, LK),  
Split Kick (F, D, B, LK),  
Corkscrew Kick (F, F, LK), Split  
Kick (F, D, B, LK),  
Air Fireball (B, D, F, HP)  
5-hit: Jump Kick (HK), Corkscrew  
Kick (F, F, LK), Split Kick (F, D,  
B, LK),  
Corkscrew Kick (F, F, LK), Split  
Kick (F, D, B, LK)

### **FUJIN**

#### **Hareketler**

Weapon: Crossbow (B - B - LP)  
Spin throw: F - D - LP (hold LP)  
Levitatin Opponent: F - D - F - HP  
Slam Opponent: B - F - D - LK  
Dive Kick: D+LK (in air)  
Flying knee: QCF - HK

#### **Fatality'ler**

Prison Stage: D - D - D - HK (close)  
Goro's Lair: B - F - B - HP (close)  
Explosion: BL+RN x 5 (past  
sweep)  
Wind Skin: D - F - F - U - BL (past  
sweep)

#### **Combolar**

4-hit: Levitation (F, D, F, HP),  
Slam (B, F, D, LK), HP (juggle),  
Flying Knee (B, D, F, HK)  
5-hit: HP, HK, Uppercut (D+HP)

Run in, HP (juggle), Flying Knee  
(B, D, F, HK)  
3-hit: Dive Kick (D+HK in Air),  
Levitation (F, D, F, HP), Slam (B,  
F, D, LK),  
Throw Weapon (B, B, LP)

### **SUB-ZERO**

#### **Hareketler**

Weapon: Ice Staff (QCF - HK)  
Freeze: QCF - LP  
Slide: LP+BL+LK  
Ice Clone: QCB - LP (can do in air)  
**Fatality'ler**  
Prison Stage: D, U, U, U, HK  
(close)  
Goro's Lair: D - D - D - LK (close)  
Head Rip: (BL+RN) F - B - F - D - HP  
(close)  
Shatter: B - B - D - B - HP (outside  
sweep)

#### **Combolar**

11-hit: Jump Punch (HP), HK,  
Freeze (B, D, F, LP), D+HK, Ice  
Clone (F, D, B, LP),  
HK, HK, Pull Weapon (B, D, F,  
HK), B+LP, B+LP, Slide  
(B+LK+LP+BLK)  
9-hit: Freeze (B, D, F, LP), HK,  
Freeze (B, D, F, LP), HP, HK,  
D+HK, Run in,  
HP, Jump Kick (HK), Slide  
(B+LK+LP+BLK)  
8-hit: HK, Uppercut (D+HP), HP  
(juggle), Freeze (B, D, F, LP),  
Pull Weapon (B, D, F, HK), B+HP,  
B+LP, Uppercut (D+HP), Slide  
(B+LP+BLK+LK)  
8-hit: Freeze (B, D, F, LP), HP,  
HK, Uppercut (D+HP), Uppercut  
(D+HP),  
Slide (B+LP+BLK+LK), Sweep  
(B+LK)  
8-hit: Freeze (In Air; B, D, F, LP),  
HP (juggle), Freeze (B, D, F, LP)  
HP (juggle), Jump Kick (HK;  
juggle), Slide (B+LP+BLK+LK)  
7-hit: Freeze (B, D, F, LP), HK,  
HK, Pull Weapon (B, D, F, HK),  
B+LP,  
Slide (B+LP+BLK+LK), Run in, HP  
(juggle)  
5-hit: Freeze (B, D, F, LP), Pull  
Weapon (B, D, F, HK), B+HP,  
B+LP, B+HP, B+LP,  
Slide (B+LK+LP+BLK)  
3-hit: Ice Clone (F, D, B, LP; in  
Mid-Air), Hop Kick (HK; juggle),  
Freeze (B, D, F, LP), Hop Kick  
(HK; juggle), Uppercut (D+HP)

### **QUAN CHI**

#### **Hareketler**

Weapon: Dagger (QCB - HK)  
Air Throw: BL (close in air)  
Green Skull: F - F - LP  
Steal Weapon: F - B - HP  
Slam: F - D - LK  
Slide: F - F - HK



### Fatality'ler

Prison Stage: F - F - D - HP (close)  
Goro's Lair: F - F - B - LK (close)  
Lag Rip: Hold LK, F - D - F, release LK (close)

Mimic: U - U - D - D - LP (outside sweep)

### Combolar

7-hit: HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle), Jump Kick (HK)

Green Skull (F, F, LP), Teleport Stomp (F, D, LK)

6-hit: HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle), Jump Kick (HK)

Air Throw (BLK in Air)

6-hit: HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle), Jump Kick (HK)

Teleport Stomp (F, D, LK)

### SONYA

#### Hareketler

Weapon: Spinning Blades (F - F - LK)

Cartwheel: HCT - LK

Rings: QCF - LP

Lag Throw: (D)LP+BL

Bicycle Kick: B - B - D - HK

Square Wave: F - B - HP

Air Throw: BL (close in air)

### Fatality'ler

Prison Stage: D - D - B - B - HK (close)

Goro's Lair: F - D - F - HP (close)

Kiss of Death: D - D - D - U - RN (sweep)

### Combolar

8-hit: HP, HK, Uppercut (D+HP), Uppercut (D+HP), Cartwheel (B, D, F, LK)

Run in, Jump Kick (HK), Air Throw (BLK in Air)

6-hit: HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle), Cartwheel (B, D, F, LK)

Jump Punch (HP), Air Throw (BLK in Air)

6-hit: HP, HK, Uppercut (D+HP), Run in, HP (juggle), Cartwheel (B, D, F, LK)

Run in, Lag Grab (D+LP+BLK)

5-hit: HP, HK, Uppercut (D+HP), Jump Kick (HK), Air Throw (BLK in Air)

4-hit: Pull Weapon (F, F, LK), HK, Uppercut (D+HP), Cartwheel (B, D, F, LK), B+LP

### MEAT OLARAK

### OYNAYABİLMEK

Gizli karakter olarak kanlı bir iskelet var Meat adında. Oynarken o yaratık olabilmek için grup modunu seçip bütün karşılaşmaları kazanmanız gerekiyor. Sonra karakter seçme ekranına gidiyorsunuz ve bir

karakter seçiyorsunuz. Oyun esnasında seçtiğiniz karakterin görüntüsü yerine meat olacak. Ama hareketler olarak seçtiğiniz karakterin hareketlerini yapabiliyorsunuz ve yenilene kadar o yaratık olarak dövüşebiliyorsunuz.

### OYUNDAKİ KODLAR

Kod 1: Beleş Silah - 111-111 (Round'un başlangıcında arenanın ortasına beleş bir silah olur)

Kod 2: Fırlatmalar olmaz - 100-100

Kod 3: Armed And Dangerous - 444-444

(Karakterler rastgele silahlarla dövüşürler)

Kod 4: Silent Kombat - 666-666 (Muzik yok)

Kod 5: Explosive Kombat - 050-050 (Final round'unda Finish Him/Her'den önce karakterler bütün güçlerini kaybederlerse patlarlar)

Kod 6: Random Weapons - 222-222

Kod 7: No Power - 123-123

(Ufacık bir enerjiyle başlarsınız)

Kod 8: Many Weapons - 555-555

(Oyundaki bütün silahlar arenanın köşelerinde)

Kod 9: Rander Kombat - 333-333

Kod 10: Unlimited Run - 001 001

(Sınırsız koşabilirsiniz)

Kod 11: Weapon Kombat - 002-002

(Silahınız düşmez hiç elinizden)

Kod 12: Disable Maximum Damage - 010 010

(Maksimum hasarlı kombolar artık yok)

Kod 13: Noob Saibot - 012-012

(Noob Saibot olarak oynarsınız)

Kod 14: Red Rain - 020-020

(Yağmur yağan stage'da yani mountain top stage'de yağmur yerine kan yağar)

### KARAKTERLERE

### DEĞİŞİK RENKLER

Kai: Start'a basılı tutun

HP+BL+LK

Raiden: Start'a basılı tutun

LP+BL+HK

Shinnok: Start'a basılı tutun

HP+BL+LP

Liu Kang: Start'a basılı tutun

HK+BL+LK

Reptile: Start'a basılı tutun

LP+BL+LK

Scorpion: Start'a basılı tutun

HP+HK+BL

Jax: Start'a basılı tutun

RN+LP+BL

Reiko: Start'a basılı tutun

RN+HP+LK

Johnny Cage: Start'a basılı tutun

RN+LP+LK

Jarek: Start'a basılı tutun

HK+HP+RN

Tanya: Start'a basılı tutun



HK+LK+HP

Fujin: Start'a basılı tutun

LP+HP+HK

Sub-Zero: Start'a basılı tutun

RN+BL+HP

Quan Chi: Start'a basılı tutun

HP+RN+HK

Sonya: Start'a basılı tutun

LK+HP+RN

### STAGE KODLARI

Temple: 101-101

Living Forest: 202-202

Prison Stage: 303-303

Goro's Dungeon: 011-011

Scorpion Stage: 022-022

Blue Face Stage: 033-033

Tomb Stage: 044-044

Rain Stage: 055-055

Snake Stage: 066-066

İşte oyundaki hareketler kodları

gizlilikler bu kadar.

İşte oyun hakkında yazacaklarımı bu kadar. Benden size bir tavsiye olarak bu oyunu kesinlikle alın

diyorum. Hadi şimdilik hoşçakalın

MK4 hakkında bütün sorularınız için bana yazabilirsiniz. Ama tutup da bana hareketleri gönder

demeyin. Onları yazdım çünkü.

Hadi byeeee...

TILL THE BLOOD ON YOUR SWORD IS THE BLOOD OF A KING

TILL THE BLOOD ON YOUR HAND IS THE BLOOD OF A KING

Değerlendirme : 98

Arkadaşlar her türlü eleştirilerinizi

(iyi, kötü) bana mektuplarınızla

bildirirseniz sevinirim ve sizler için

daha iyi yazılar yazmaya çalışırım.

Sakin kötü eleştiri yapmaktan

çekinmeyin. Ayrıca açıklanmasını

istediğiniz oyunları da bana

bildirebilirsiniz. Bunların yanında

benim şimdiye kadar açıkladığım

oyunlarda takıldığımız biryer olursa

ylne bunları da mektuplarınızda

yazabilirsiniz.

İşte "Evim Şeker Evim" in adresi

İnönü Mahallesi Başkent Sitesi 46.

Sokak 33 numara.

Batıkent / ANKARA

PostaKodu:06370

Ve de -Mail'im şeker Mailim-

Nlwaly@hotmail.com



# FINAL FANTASY VII

Dikkat! Final Fantasy VII PC'nize geliyor. Artık hiçbir şey eskisi gibi olmayacak!

Eğer FF VII'yi daha önce duyduysanız -ki duymamanıza ihtimal vermiyoruz-, bunun gelmiş geçmiş en çok satan PlayStation oyunu olduğunu da biliyorsunuz demektir. Tam olarak oyunun 3.2 milyon kopyası satılmış durumda. Eğer bunun FF serisinin yedinci sı olan bir ürün için çok fazla olduğunu düşünüyorsanız, yanılıyorsunuz. FF VII çok çekici bir öyküye kusursuz görüntülere ve amansız doğuş sahnelerine sahip bir savaş sistemi.

## KİMLERİN ESERİ?

Acaba bu süper oyunu hard disklerimize kazandıran akıllılar kimler? Yanıt, Square Co. Ltd oyunlarının Kuzey Amerika'da yayımlanıp pazarlanmasından da sorumlu olan Squaresoft ekibi. Daha önce Square'i hiç duymayanlar nız olabilir ama bu şirketin başarısı üzerine çok konuşulduğunu duyarsanız, sakın abartma olduğunu düşünmeyin. FF VII'yi PC'ler için "tercüme eden" şirket işte Squaresoft. Orijinalinin yalnızca PlayStation için geliştirildiğini düşünürsek, bu hiç de kolay bir iş değil. Kodların doaysız taşıma işlemine yönelik olmaması da başka bir sorun.

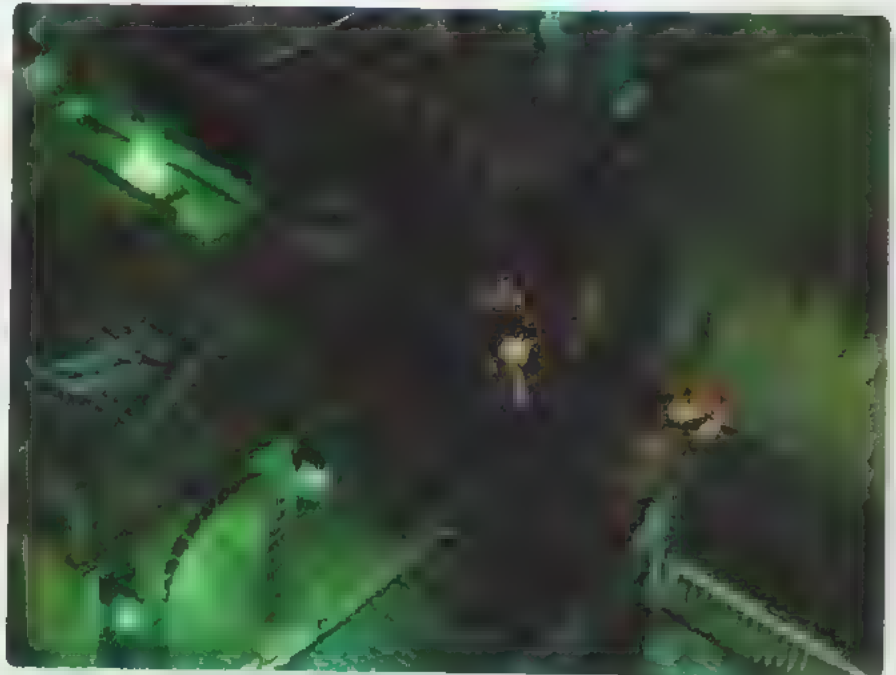
Yeniden kodlama işlemi bir yıl kadar önce başladı ve işlemde, orijinal Japon ekibinin yardımlarına da başvuruldu. FF VII gerçekten de büyük bir oyun. PlayStation uyarlaması bile 3 CD'lik olduğuna göre, gerisini artık siz düşünün. Dahası tam 60 dakikalık videoya da yer veriliyor. Bu bir ekstradan çok, oyunun tümleşik bir bileşeni görünümünde.

## GERÇEKLİK VE ŞOK

Oyun dünyasının FF VII'ye yaklaşımını daha iyi kavrayabilmek için, belki de öncelikle oyuncuların

değişen zevklerini incelemekte yarar var. Squaresoft ürün geliştirme bölümünün başkan yardımcısı Randy Fajimoto'ya göre, günümüzde oyuncular oynadıkları şeyin ne olduğu ile eskisinden çok daha fazla ilgileniyorlar. "Bu nedenle oyuncuların gereksinimlerini karşılamak için, geliştirme işleminin her aşaması gerçekten

de kusursuz olmalı." Oyunun ilginç karakterlerine bir göz atalım şimdi: Sarı saçlı ve





Oyunun grafikleri sizi memnun etmeye yetecek



büyük silahlı Cloud Strife, bar hostes ve Cloud Strife'in yardımcısı Tifa Lockhart, enigmatik büyücü ve çiçek satıcısı Aeris Gainsborough, Mr. T'ye benzeyen Garret Wallace ve diğer birkaç ilginç dost. Square'in oyuncuları karakterlerle bütünleştirmedeki başarısının altında yatan iki önemli neden var. Geniş kapsamlı ekolojik felaket ve birbiriyle ilişkiler kuran karakterler. Işık derken daha çok, Cloud, Tifa ve Aeris arasındaki bir aşk üçgenini kastediyoruz. Square yazılım mühendislerinden Son Ton, oyunun biraz yaşlı kitleyi hedeflediğini kabul ediyor. Gerçekten

megaioman Shinra'nın planların saf dışı bırakmak üzere savaştan Avalanche direniş gücünün de liden konumunda. Japon'lara göre Garret'taki A-Team esintileri bilinçli olarak tasarlanmamış.

## GÖRSELLİK

Görüntülerde de birtakım etkileşimler söz konusu. FF VII'nin yüksek kaliteli görüntüleri ve özel efektleri, Japon'ların bu konudaki hassasiyetini yansıtıyor. Ancak doğu stilini dengeleyen bazı batılı etkilere de rastlıyorsunuz. Bu konudaki başarısı ile FF VII, Mystical Ninja gibi oyunların batı ve doğu kültürü arasındaki uçurumu kapatmadaki başarısızlığına bir son vermiş gibi görünüyor. İyi ama bu kültürler arasında denge kurma işi bilinçli mi idi, yoksa

yalnızca kazayla mı gelişti? Randy Fujimoto'ya göre her biri bir öncekinden daha çok satan FF uyarlamalarında kültürel farklılık gitgide ortadan kayboluyor: "Japon ve Amerikan'ların birbirinden kolayca etkilenebilen kültürleri olduğu unutulmamalı."

## ÖZELLİKLER

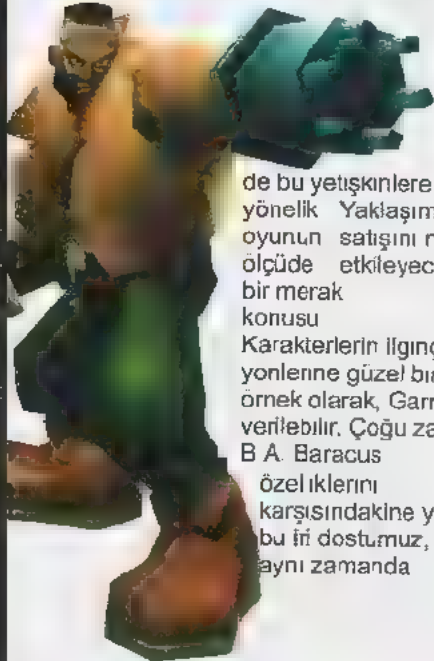
Platformlar arasında taşınan diğer oyunları düşününce, FF VII'nin PlayStation ve PC uyarlamaları arasında

da da oyun mekaniği ve çizim açısından pek bir farklılık olmayacak. Ancak bu bir eleştiri değil. Bu kadar mükemmel bir PlayStation oyununu PC'de de tıpa tıpa aynı biçimde görmekten herhalde kimse rahatsız kalmayacaktır.

Aslında PC uyarlamasının grafikleri orijinaline göre çok daha renkli ve düzgün. Çünkü daha yüksek bir netlik düzeyi kullanılıyor. Ayrıca daha ayrıntılı zemin görüntülerine de yer veriliyor. Görünüşe göre Squaresoft PC'nin avantajlarını sonuna kadar kullanmış. En az P166 gibi bir işlemci gerekeceği açık. Oyunda sokak savaşlarından C&C tarzı bir strateji kullanmayı gerektiren taktik mücadelelere kadar çeşitli bölümler var. Tabii strateji bölümleri bir C&C'deki kadar iyi değil ama yine de kusursuz bir şekilde çalışıyorlar.

## FANTAZİ SAVAŞI

Savaş sistemi gerçek zamanlı bir



de bu yetişkinlere yönelik. Yaklaşımın oyunun satışını ne ölçüde etkileyeceği bir merak konusu. Karakterlerin ilginç yönlerine güzel bir örnek olarak, Garret verilebilir. Çoğu zaman B.A. Baracus özelliklerini karşısındakine yansıtan bu iyi dostumuz, aynı zamanda







sistem. Ancak Square'dekiler bu sistemi "aktif zaman savaşı" gibi bir şekilde adlandırmayı tercih ediyor. Her şey aynı anda oluyor ve bir de bir "sınır" çubuğu var. Tıpkı diğer oyunlardaki gibi. Fujimoto'nun FF VII'deki savaş sistemine yönelik görüşü şu şekide "Bu oyunda gerçekten etki edici savaş sahneleri olsun istedik." Doğrusu Square bu amacına ulaşmış görünüyor.

Savaş sistemi oldukça dehşet verici ve bir o kadar da eğlenceli. Düşünmeniz gereken yedi karakter var. Ayrıca sürekli olarak hücumları savuşturmak ve planlama yapmak zorunda kalacaksınız. Oyundaki seçenekler, olası bütün taktikleri etkinleştirmenize yardımcı oluyor. Aslında savaş alanları, bilinen sabit konumlar. Ancak oyunun

momentumunu korumak amacıyla, nerede ve ne zaman ortaya çıkacağı bilinmeyen sürprizler serpiştirilmiş. Tabii bunların en olmayacak anlarda ortaya çıkması riski de söz konusu. Yine de yeterince uygun bir şekilde düzenlenmiş olduklarını söyleyebiliriz.

## KALİTE KONUSU

Final Fantasy VII'nin PC uyarlaması bu aralar çıkacak. Acaba oyunu bitirmek ne kadar sürecek diye merak edenlere şu kadarını söyleyelim. Her şeyini bilen kendi geliştiricilerini bile baştan sona 70 saat uğraştırıyor. Eğer FF VII'yi daha önce hiç oynamadıysanız, kendinizi en az 150 saatlik bir maceraya hazırlayın deriz.

## SÜREKLİLİK

Bu yedinci Final Fantasy oyunu olsa da, diğerlerinin konuya da karakterleriyle çok büyük bir bağlılığı yok. İşte Squaresoft'un bu yaklaşımı sayesinde, oyun her uyarlamasıyla başarı kazanmayı sürdürüyor. Bu başarının boyutlarını merak edenler, oyunun bugüne kadar toplam 15 milyonun üzerinde kopyasının satıldığını bilişinler, yeter



# SEGA TOURING CAR

Eğer arabalar için dilsenilseydi - ve tabii bu dileğe karşılık verecek kadar "akıllı" zenginler de yeryüzünde olsaydı, herhalde dilenciler çok daha eğlenceli ulaşım araçlarına kavuşurlardı.

Sega'nın yeni oyunu için ne diyeceğimizi biz de tam olarak kestiremiyoruz. Grafiklerde sağlanan gelişme gerçekten de hasır altı edilecek gibi değil. Ama ne yazık ki netlik artışı ürünün oynanabilirlik düzeyini olumsuz yönde etkiliyor.

Yalnızca dört araba seçebilirsiniz ve bir süre sonra oldukça can sıkıcı hale gelen yollar da cabası.

Elbette çok fazla seçeneğiniz var. Bölünmüş ekran parçalarında iletişim ağına bağlı olarak oynayabilirsiniz. Tekerlek ve süspansiyon ayarlarını yapabilirsiniz, ama asıl sorun zorluk düzeyi. Yarış oyunlarında usta bile olsanız, Sega da söz sahibi olabilmek için sıkıntı dolu

saatlere kendinizi hazırlayın. Eğer oyunu ilk dörtte bitirmek istiyorsanız, karşınıza çıkacak her koşeyi gerçekten de kusursuz bir şekide dönmeyiz gerekecek. Oysa PC yarış oyunları asla bu kadar hassas bir maharet derecesi gerektirmemiştir. Daha kontrol noktasına gelmeden, zaman kaybı yüzünden yarış dışı kalabiliyorsunuz. Bunun nedeni, bir etabı sürekli olarak en yüksek hızda geçemiyor olunuz.

Sonuçta, Sega Touring Car hata affetmeyen bir oyun ve "eğlence" deyimini adeta yarış oyunlarının sözlüğünden çıkarıp atıyor. Sanki yarışmıyor da, tekerleklerin hatasız dönüşü için sürekli olarak ince trigonometrik hesaplar yapıyorsunuz.

**Türkiye Distribütörü**  
**ARAL İTHALAT LTD. ŞTİ.**



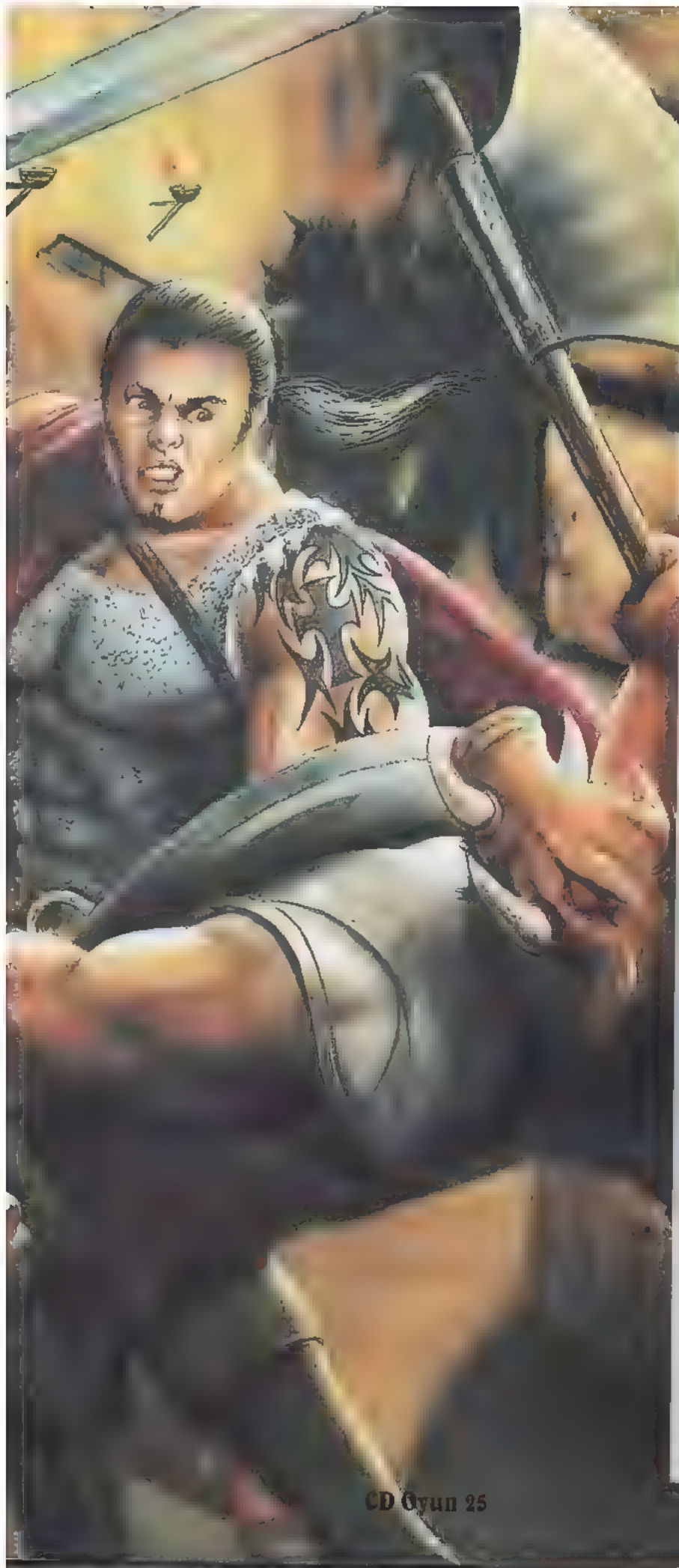




# By The Sword

By The Sword, fantasti do bu oyunlar dnyasına önemli bazı deęlikler getiriyor. Tomb Raider'ın ünlü olduęu bir alanda söz sahibi olması güç, ama yine de bu oyunu oynamaya deęer.





3 boyutlu macera oyunları dünyasında oyunların arasındaki farklılıkları ortaya koymak gittide zorlaşıyor. Outcast, Dreams ve Tomb Raider arasında farklılıklardan çok benzerlikler göze çarpıyor. Aynı şey shoot'em up dünyasının starları Doom, Duke Nukem ve Quake için de geçerli. Eğer bir türün en ilk oyununu çıkarmadıysanız, kendi ürününüzde böyle benzerlikler kaçınılmaz olacak. Günümüzde neyin çok sattığını gören yaymcılar, geliştiricilere "bana Quake gibi bir oyun" yap diye diyorlar. Sonuçta, küçük farklılıklar dışında temelde aynı yaklaşıma sahip oyunlarla karşılaşırız.

Bu, geliştiricilerin yeteneklerini koretecek kadar riskli bir durum. Tabii oyuncuların "ben bunu daha önce gördüm" şeklindeki yakınımlarını da unutmamak gerek.

## OYUN ELEŞTİRMEK ZOR İŞ

Die By The Sword, Enric adlı kahraman bir savaşçı rolüne büründüğünüz bir fantasti adventure'ı. Göreviniz, canavarlarca kaçırılan sevgiliniz Maya'yı kurtarmak.

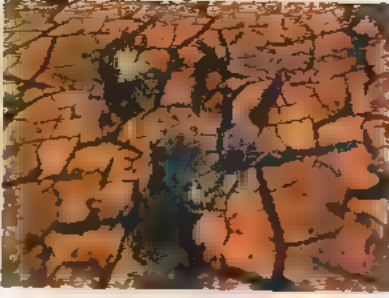
Oyunun en çarpıcı yeniliği, VSIM hareket kontrolü. Bu sistem sayesinde oyuncu, karakterin kılıç tutan kolunu doğrudan kontrol edebiliyor. Karakter hareketlerinin modellenmesi, hareket yakalama tekniğini kullanan diğer benzer oyunların aksine, fizik tabanlı bir sistem temel alınarak gerçekleştirilmiş. Örneğin kılıç savurma hareketinde, hem kılıcın ağırlığı hem de onu tutan kolun kas yapısı göz önünde bulunduruluyor.

## HAREKET MATEMATİĞİ

VSIM'in teorik olarak hareket ve savaş sahnelerine daha gerçekçi bir görünüm kazandıracağı söyleniyor. Pratikte ise, bu teknikte doğru çalışabilmek için oldukça sabır gerekiyor. Yeni sisteme alışmaya kadar, toy bir delikanlı gibi ne yapacağınızı bilmeden savaş alanında dolaşarak duracaksınız. Karakteri klavye komutlarıyla ileri geri hareket ettirmeniz ve yana sıçratmanız gerekli. Ama bunları yaparken kılıç tutan elinizi de mouse'la kontrol etmek durumundasınız. Sonuçta, savaş anında düşmanınızla yüz yüze gelebilmek bile bir beceri. Belki de Enric'in en yakındaki rakiple otomatik olarak yüzleşmesi sağlayacak bir seçeneğe yer verilse, iyi olurdu. Yine de hareketlere alışınca, düşmanlarınız cehenneme gönderebiliyorsunuz.

Oyunun bir diğer ilginçliği, rakiplerinizin organları kesilmiş bir halde de üzerinize yürümesi. Tabii bu savaşta pek şansları olmayacak.





## KAYIP PARÇALAR

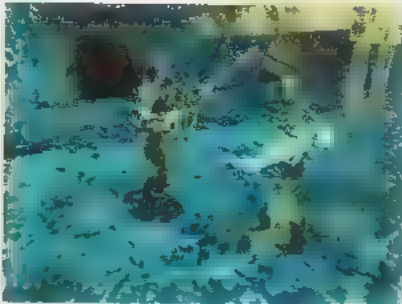
Grafiksel olarak oyun, türdeş olan diğer bazı ürünlere benzerlik gösteriyor. Çevrede yürürken ayağınız takılabilir ve düşebilirsiniz. Tünel ve mağaraların bulunduğu yerleri daha dikkatli araştırmanız gerekiyor. Çünkü buraların renklendirilmesinde kullanılan kalıplar yetersiz.

Karakter ve canavarların da diğer oyunlara göre bazı eksikleri var. Şekil başına düşen çokgen sayısı oldukça düşük ve bu bazı bölümlerde oyununu gerçekçiliğine sekte vurabiliyor. Ana karakterin hareketleri yavaş ve sorumlu. Ama üstündeki zirhi, kalkanı ve taşıdığı kılıcı düşünürsek, bunu normal karşılamalıyız. Bir tuzağa düşseniz bile kılıcınız, savurabilir ve hatta yeterince iyiyken sizi bağlayan ıpi keserek bundan kurtulabilirsiniz.

## ŞİMDİ DE ARTILAR

Oyunun en önemli artılarından biri, bir hareket editörüne yer vermesi. Bu editör sayesinde tek bir tuşa bir dizi hareket atayabilirsiniz. Böylece savaşlarınız oldukça hız kazanıyor. Tabii saldırı durumunda karakterinizi ayrıca konumlandırmanız yine gerekebilir. Oyunun İnternet/LAN çok oyuncu seçeneği ile bazı İnternet özelliklerini sisteminize çekip oyunda kullanabilirsiniz.

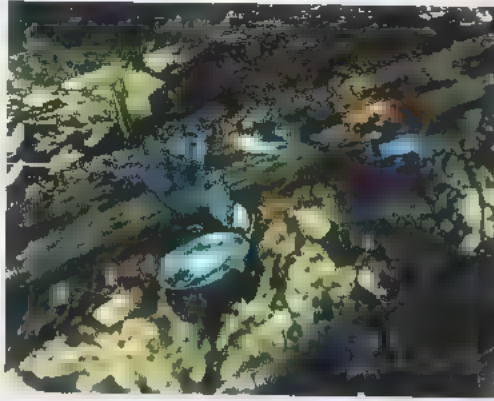
Düşman saldırıları pek yeterli hareketleri temel almıyor. Görünüşe göre bunların iki temel savaş modu var: Uzak dur ve hiçbir şey yapma ya da hemen öldürülebilecek kadar yaklaşıp. Rakiplerinizin bu derece ilginç savaşçıları olması, doğrusu bu ya savaş sahnelerinin çekiciliğini önemli ölçüde yitirmesine yol açıyor.



Önemli bir eksiklik, hedefe mermi atacak herhangi bir silahın olmayışı. Eğer sevgilisini kurtarmak için yola çıkan biri olsaydınız, herhalde elinizin altında atabileceğiniz oklar ve fırlatabileceğiniz bir düzine bıçak olmasını isterdiniz. Ne yazık ki Enric'in bu tip lüksleri yok. Herhalde geliştiriciler VSİM sistemi üzerinde oyle yoğunlaşmışlar ki bu arada bazı silahlar gümeye gitmiş.

## ADIMLARA DİKKAT

Birkaç oyun modu söz konusu. Bunların en önemlisi, Quest modu. Bu modda tünel ve mağaralarla dolu bir bölgede canavarlarla savaşarak sevgili Maya'nıza ulaşmaya çalışıyorsunuz. Diğer önemli mod ise, Arena. Burada içerimde Enric, adısı bir kadın savaşçı, ve iskeletlerle



tavanından dönen bıçaklar sarkan bir oda ve yanış atılan ilk adımda aşağı düşeceğinizi basamaklıkları bir uçurum verilebilir.

Ayrıca oyunun bir turnuva modu var. Bu modda, İnternet ya da LAN aracılığıyla başka bir oyuncuya karşı oynayabilirsiniz.

## SON SÖZ

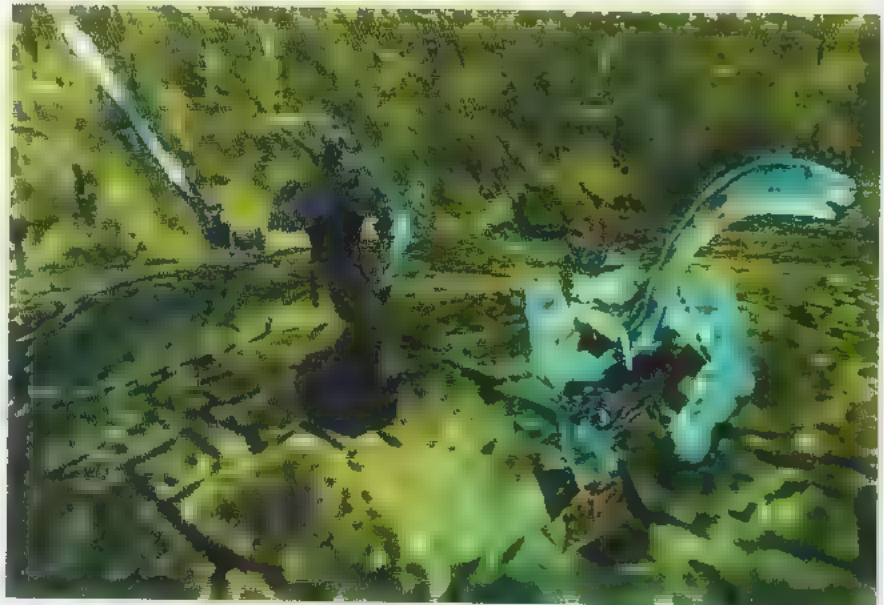
Oyunu seveceğinizi, ancak beklentilerinizin tümünü bu üründe bulamayacağınızı söyleyebilirsiniz. Güze düşünülen bazı özelliklerin uygulamaya geçirilmesi ne yazık ki çok fazla başarılı olmamış. Görsel olarak da oyunun özel hiçbir yönü yok. 3D hızlandırıcı kartla bile grafikler türün diğer yeni ürünlerindeki kaliteye yaklaşıyor. Oyunun bulmaca çözümünü içeren

bölümlerinin yeterince eğlenceli olduğu söylenebilir.

Die By The Sword eğlenceli bir oyun. Tek gerçek sorun, VSİM sistemine verilen ağırlığın diğer bi eşenlerde göz ardı edilmesi. Henüz Tomb Raider'ın uykusunun kaçması na gerek yok, ama Die By The Sword'un adventure dünyasına yeni bir soluk getirdiğini söyleyebilirsiniz.

## PERSPEKTİF

Takdire değer bir çabanın ürünü ancak kusursuz değil.



cüceler gibi farklı canavarlardan birinin de yer aldığı bir listeden karakter seçimi yapıyorsunuz. Seçtiğiniz karakter kim olursa olsun, arenada sizi oldukça zor düşüşler bekliyor. Her biri belirli bir çevre riskini taşıyan belirli bazı bölgeler var. Örnek olarak lav dolu bir çukur,

### Teknik Özellikler

Bellek: 16 MB

İşlemci: P100

Grafik: 3DFX desteği

Ses: Sound Blaster 16

Kontrol: Klavye, mouse



# CD'de BU AY



Sayın okuyucu aramız dergi ekinde verdiğimiz CD içinde yer alan oynanabilir oyun demoları bilinen en son virus testlerinden geçirilmiş olup, bu nedene bağlı olarak Windows'unuzun çalışmasında herhangi bir sorun olmayacaktır. Ancak oyunların kurulumu sırasında bazı ayarlamalar yapılması zorunluluğundan Windows'unuzda bir takım değişiklikler olabilir ve bu yüzden de Windows'unuzda sorunlar çıkabilir. Tüm bu aksaklıklardan veya hatalı kurulumlardan doğacak sorunlardan Ekonomist Yayınevi sorumlu değildir. Oyun kurulumlarında yanınızda deneyimli bir kişinin bulunması önerilir.

## KURULUM

- 1- DirectX Windows oyunlarının sağlıklı biçimde oynanabilmesini sağlayan bir driver'dir. Bu yüzden oyunları bilgisayarınıza yüklemeyi önce lütfen DirectX'i kurun.
- 2- CD'deki tüm oyunlar batch file olarak hazırlanmıştır. Sadece bat uzantılı dosyalara tıklayarak oyunları bilgisayarınıza kurabilirsiniz.
- 3- Kurulum sırasında oyunun hangi dizine yerleştirildiğine dikkat ediniz.
- 4- Windows Explorer (Gezgini) içinden bu dizine girilerek oyun ikonunu tıklayın.
- 5- Oyunların zıptıktan sonra varsa Uninstall edin veya yine Windows Explorer'dan delin. Ardından Geri Dönüşüm kutunuzu boşaltmayı unutmayın.

## İYİ EĞLENCELER

### BUBBLE JEOPARDY

Çok eskiden jetonlu makinelerde, hatta Amigada oynadığımız Pang, Opps Up türü oyunların günümüz PC'lerine uyarlanmış hali. Oyunda amaç ekranda dolaşan objeleri alta yonettiğiniz adamla parçalayıp daha sonrada yok etmek. Arasra çıkan özelliklerle silahınızı güçlendirebilirsiniz.

*Programı yüklemek için:*

*BubbleJeop.bat dosyasını çalıştırın.*

*Programı çalıştırmak için:*

*Desktop'da oluşan "bubblej" dosyasından "bubba"yı çalıştırın.*

**Minimum konfigrasyon:**

**486 işlemci, 8 Ram, VGA grafik kartı**

**Kontrol Tuşları:**

**Ö: Sol**

**Ç: Sağ**

**Space: Ateş**

**S: Kalkan**

### CROC

Geçtiğimiz aylarda dergimizde de tanıttığımız yeni nesil 3D platformlara son örneklerden biri. Dostu Gobbos'ları kurtarmaya çalışan yavru bir timsah yönettiğiniz oyunu S3 virge chipset'li bir 3d kartta da 3dfx olarak oynayabilirsiniz.

*Programı yüklemek için*

*Croc.bat dosyasına tıklamanız yeterli.*

*Programı çalıştırmak için:*

*Desktop'da oluşan "croc" dosyasından "croc" u çalıştırın*

**Minimum konfigrasyon:**

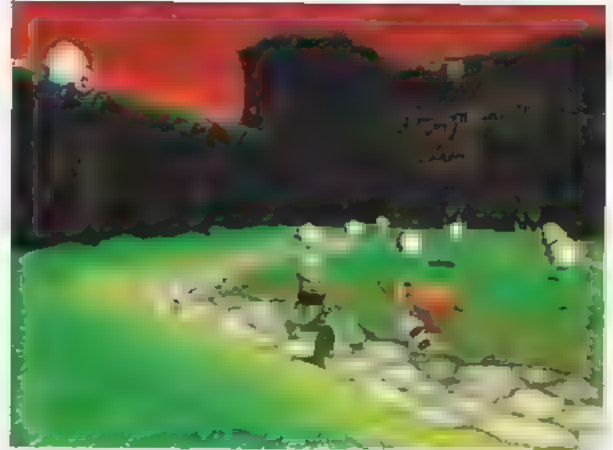
**Pentium 133, 16 MB Ram, 2MB ya da 3dfx ekran kartı, 2x cd-rom**

**Kontrol Tuşları:**

**Space: Zıplama**

**Sol CTRL: Hamle**

**Q ve A: Kamera**



### CALAMARI CUBES

İlerle zıpla mantığına dayalı, daha ziyade basit grafiklere sahip oya ayıcı bir platform oyunu. Oyunu "Bubble Jeopardy" oyununu yapan firma yapmış.

*Programı yüklemek için:*

*Cubes batch dosyasına bir kere tıklayın.*

*Programı çalıştırmak için:*

*Desktop'da oluşan "calcubes" dosyasından "cubes" i çalıştırın*

**Minimum konfigrasyon:**

**486 işlemci, 8 Ram, VGA grafik kartı**

**Kontrol Tuşları:**

**Ö: Sol**

**Ç: Sağ**

**A: Zıplama**

**Space: Obje alma**



## DARK OMEN

İşte Electronic Arts 'dan yepyeni bir real time strateji. Eğer kafanızı Starcraft'dan kaldırırsanız Dark Omen'de iğnizi çekebilecek bir oyun gibi gözüküyor. Oyunun mistik konusunda yaşayan olu-erın ordusuna karşı savaşıyoruz. 3dfx desteği bu oyunda da mevcut.

*Programı yüklemek için:*

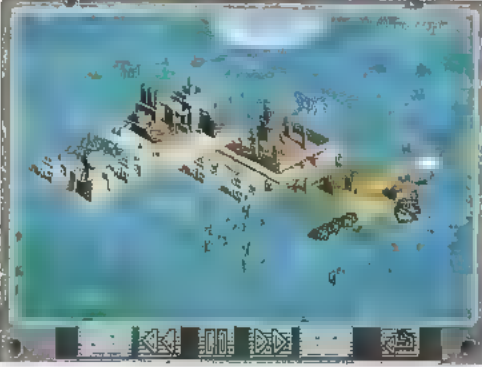
*Darkomen.bat dosyasına tıklayın.*

*Programı çalıştırmak için:*

*Program Files 'daki "darkomen demo"yu çalıştırmalısınız*

**Minimum konfigrasyon:**

**Pentium 133, 16 Ram, SVGA veya 3dfx ekran kartı**



## DEADLOCK 2

Test Drive serileri ile tanıdığımız Accolade'den kaliteli bir strateji. Isometrik ve oldukça detaylı grafiklere sahip oyunun en büyük özelliği internet'de çeşitli kullanıcılarla oyunu oynayabiliyor olmanız. Ücretsiz olan bu hizmetten faydalanmak için [www.deadlock.net](http://www.deadlock.net) adresine girmeniz yeterli.

*Programı yüklemek için.*

*Dlock2 bat dosyasını çalıştırın*

**Minimum konfigrasyon:**

**Pentium 90, 16 ram, svga, 2x cd-rom**

## DESCENT ON ITALY

Sayıları gün geçtikçe azalan turn base strateji oyunlarına bir örnek. 128 birliğin bu andığı oyunda İngiliz ve İtalyan ordularını yönetiyorsunuz.

*Programı yüklemek için:*

*Descent.bat dosyasını çalıştırmalısınız.*

*Programı çalıştırmak için.*

*Desktop 'da oluşan "descentonitaly" dosyasını çalıştırmalısınız.*

**Minimum konfigrasyon:**

**Pentium 75, 8 Ram, VGA ekran kartı**



## EARTH SIEGE 3

Ünlü mech simülasyonu Earth Siege 'in 3. sürü ve sonuncusu. Yeni nesil PC'ler için son derece gelişmiş grafiklerle donatılmış oyunun 3dfx desteğinin olduğunu sanırım söylemeye gerek yok. Modem ve network desteğinin bulunduğu oyun Sierra tarafından çok yakında piyasaya çıkacak.

*Programı yüklemek için:*

*Es3.bat dosyasına tıklayın.*

*Programı çalıştırmak için:*

*Program Files 'da oluşan "earthsiege3" ü çalıştırın*

**Minimum konfigrasyon:**

**Pentium 133, 32 Ram, SVGA veya 3dfx ekran kartı**

**Kontrol Tuşları:**

**Space: Fire**

**M: Hedef belirle**

**O: Projectile kamera**

**1-4: Silah seçimi**





## FORMULA 1

Psygnosis 'den sadece gerçek 3dfx ekran kartına sahip kullanıcılar için hazırlanmış mükemmel bir Formula pist yarış. Bir çok ünlü pilot'un yer aldığı ve simülasyon tarzda yapılmış oyun gerçekten çok hızlı.

Programı yüklemek için:

F1 97 bat dosyasına mouse'unuzla tıklayın.

Programı çalıştırmak için:

Psygnosis dizininin altındaki "formula1"i çalıştırmalısınız.

**Minimum konfigrasyon:**

Pentium 133, 32 ram, 3dfx ekran kartı



## HUNCHBACK

Yıllar önce Ocean firmasının yaptığı ve Commodore 64 'de oynadığınız Hunchback şimdi de PC ekran arında. Notre Dame'ın karnburunu yönettiğiniz oyun zamanlamaya dayalı bir jump'n roll

Programı yüklemek için:

Hunch.bat dosyasına tıklayın.

Programı çalıştırmak için:

Program Files 'da oluşan "hunchback"i çalıştırmalısınız.

**Minimum konfigrasyon:**

486 işlemci, 8 ram, vga grafik kartı

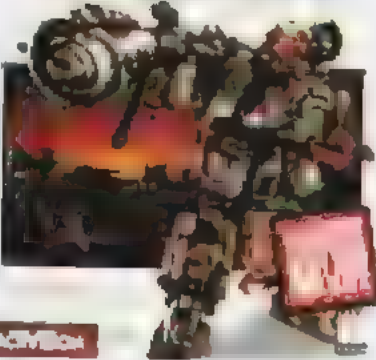
**Kontrol Tuşları:**

Ö: Sol

Ç: Sağ

A: Zıplama

## HEAVY GEAR



## HEAVY GEAR

Bir diğer robot ya da mech s mülasyonu. Heavy Gear günümüz 3dfx teknolojisini sonuna kadar kullanan oldukça başarılı bir oyun. Balak ık, orman, kutup, volkan gibi çeşitli mekanlarda geçen oyundaki ışık, patlama, su ve hava efektleri gerçekten çok iyi yapılmış.

Programı yüklemek için:

Hvygear.bat dosyasına tıklayın.

Programı çalıştırmak için:

Program Files 'dan "heavygear demo"yu çalıştırmalısınız.

**Minimum konfigrasyon:**

Pentium 133, 16 Ram, SVGA ekran kartı, 4x cd-rom

**Kontrol Tuşları:**

1-9: Hız

Space: Ateş

Enter: Silah

P: Eşya alma

## LURID LAND

10-15 sene önce en çok oynadığımız oyunlardan biri de Lode Runner'dı. İşte sıradaki "Lurid Land" de gerçekten oldukça kaliteli bir Lode Runner uyarlaması. Oyunda tek ekrandan oluşan platrolarda dolaşarak anahtarlarla gerekli kapıları açıp bölümleri bitirmeye çalışırız

Programı yüklemek için:

"Kurulu" dizinindeki "lland" dosyasının altındaki "lldemo"yu çalıştırmalısınız.

**Minimum konfigrasyon:**

Pentium 100, 16 Ram, SVGA grafik kartı

**Kontrol Tuşları:**

Ctrl: Büyü



## MISSILE LUNCH 97

Yine eskilere g diyoruz. Piyasaya çıkan ilk jetonlu makinelerde oynadığımız Missile Attack 'ın günümüz versiyonu Amacınız şehri havadan gelen füzelere karşı savunmak. İyi bir zamanlama ve çabukluk gerektiren bu skor'a dayalı oyunda 7 bölüm bulunmaktadır

Programı yüklemek için:

Miss97.bat dosyasına tıklayın.

Programı çalıştırmak için:

Windows dosyası altındaki "ml97sw3" ü çalıştırmalısınız.

**Minimum konfigrasyon:**

486 işlemci, 8 Ram, SVGA grafik kartı

**Kontrol Tuşları:**

Oyun sadece mouse ile oynanıyor.



## MONTEZUMAS RETURN

Esk ama klasik platform-arcade oyunları yavaş yavaş günümüze uyarlanıyor ve her birinin 3d versiyonları yapılıyor. İşte Duke Nukem'den sonra yıllar önce Commodore 64 de oynadığımız klasik platform Montezuma'da bu teknolojik gelişime ayak uydurdu. Tomb Raider tarzında yapılmış oyun en az onun kadar zevkli Programı yüklemek için:

"Kurul" dizinindeki "montezuma's return" dosyasının altındaki "wmenu" yu çalıştırmalısınız. Karşınıza gelecek menüde 3dfx ya da vga versiyonlarından birini kurabilirsiniz

**Minimum konfigrasyon:**

**Pentium 133, 16 Ram, SVGA ekran kartı**

**Kontrol Tuşları:**

**Ctrl: Atak**

**Space: Zıplama**



## PANZER COMMANDER

Strateji ustas SSI 'dan 2. dünya savaşını konu mükemmel bir savaş stratejisi Simulasyon tarzda da yapılmış oyunda ayrıca birçok tank da kullanabiliyoruz. 3dfx desteğinin de yer aldığı oyunun tam versiyonunda 40 senaryo ve 6 kişiye kadar modem ve network desteği bulunmakta.

Programı yüklemek için:

Panzer.bat dosyasına bir kere tıklamanız yeterli

Programı çalıştırmak için:

Program Files 'da oluşan "Panzer General Demo" yu çalıştırmalısınız.

**Minimum konfigrasyon:**

**Pentium 133, 16 Ram, SVGA ekran kartı**

## PIRENHA PANIC

Karton tpinde grafiklere sahip eğlenceli bir oyun. Tahmin edeceğimiz gibi bir pirenha'yı yönettiğiniz oyunda pirenha yumurtalarını kurtarmaya çalışıyorsunuz. Deniz analarının zarar verdiği oyunda diğer balıkları yiyerek enerji kazanabilirsiniz.

Programı yuklemek için:

Panic.bat dosyasına tıklayın.

Programı çalıştırmak için:

Program Files 'da oluşan "Pirenha Panic"ı çalıştırmalısınız

**Minimum konfigrasyon:**

**486 işlemci, 8 Ram, VGA ekran kartı**

**Kontrol Tuşları:**

**Ctrl. Balık yeme**

## QUEST FOR GLORY 5

Sierra 'nın meşhur adventure serisi Quest for Glory'nın şimdilik sonuncusu Diğer bölümlerin aksine oldukça gelişmiş bir grafik motoru kullanan oyun, 3dfx kartları da destekliyor. Temmuz ortasında çıkması planlanan oyun adventure severleri memnun edecek cinsten

Programı yüklemek için:

Quest.bat dosyasına bir kere tıklayın.

Programı çalıştırmak için

Program Files daki "sierra" dizininden QuestforGlory5 demo 'yu çalıştırmalısınız

**Minimum konfigrasyon:**

**Pentium 133, 16 Ram, SVGA ekran kartı, 4x cd-rom**

**Kontrol Tuşları:**

**F: Dövüşme**

**D: Savunma**

**G: Büyü fırlatma**

**Shift: Koşma**





## REDLINE RACERS

Son zamanların başarılı yazılım firması Criterion Studios'dan sadece 3dfx kartlar için hazırlanmış hızlı bir motorsiklet yarışı. Gerçek versiyonunda 10 pistin ve 16 karakterin bulunduğu oyunda 8 kişiye kadar modem ve network desteği bulunuyor.

*Programı yüklemek için:*

*Redline.bat* dosyasına tıklayın

*Programı çalıştırmak için:*

*Criterion* dosyası altındaki "rldemo" yu çalıştırmalısınız.

**Minimum konfigrasyon:**

Pentium 133, 16 Ram, SVGA ekran kartı, 4x cd-rom

**Kontrol Tuşları.**

Shift: Hız

Ctrl: Fren

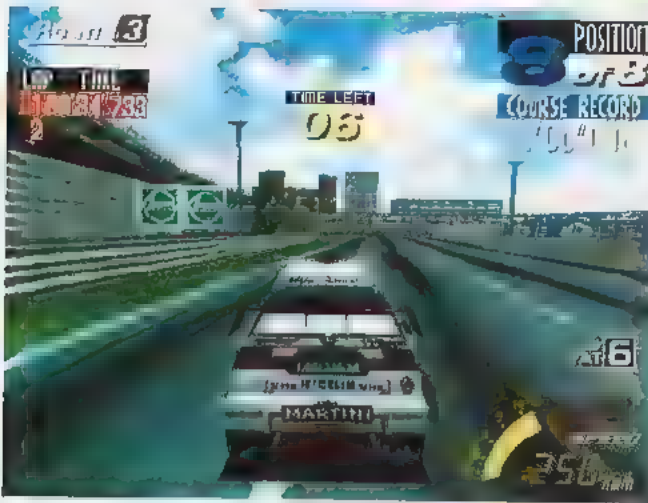
Z: diğer oyunculara sinyal gönderme

A: Turbo

ESC: Menü

F1: Yardım

F2: Kamera



## SEGA TOURING CAR

Çoğunlukla Sega Saturn gibi konsol oyun arına oyun üreten dev eğlence firması Sega artık tanınmış konsol oyunlarının PC versiyonlarını da üretiyor. Sega Touring Car birçok tanınmış otomobili kullanabileceğiniz arcade türünde kaliteli bir yarış oyunu

**Türkiye Distribütörü ARAL İTH. ve PAZARLAMA**

*Programı yüklemek için:*

*Sega.bat* dosyasını çalıştırmalısınız

*Programı çalıştırmak için:*

*Sega* dosyasının altındaki "touringcardemo" yu çalıştırmalısınız

**Minimum konfigrasyon:**

Pentium 100, 16 Ram, VGA ekran kartı



**Kontrol Tuşları.**

X: Hız

Z: Fren

V: Kamera

## MYSTERIES OF THE SITH

Star Wars serisi için üretilen bitmek bilmeyen oyunların son örneklerinden. Jedi Knight'ın devamı olarak hazırlanan oyun 3d First Person Shooter türünde yapılmış. Normal kartlarda oynanan oyun 3dfx kartlarla tabiri ki mükemmelleşiyor.

*Programı yüklemek için:*

*Sith.bat* dosyasına bir kere tıklayın

*Programı çalıştırmak için:*

*Program Files* 'daki "lucasarts" ın altındaki "mysteriessltdemo" yu çalıştırmalısınız

**Minimum konfigrasyon:**

Pentium 133, 16 Ram, SVGA ekran kartı

**Kontrol Tuşları.**

Shift: Koşma

X: Zıplama/yüzme yukarı

C: eğilme/yüzme aşağı

Ctrl: Ateş 1

Z: Ateş 2

1-8 Silah seçimi



## STRATOSPHERE

Ripcord Games 'den gokyüzünde geçen i gınç bir real time strateji. Render edilmiş objelerin ve kaliteli grafiklerin bulunduğu oyunda 10 görev ve 4 kişiye kadar modem ve network desteği bulunmakta

Programı yüklemek için:

STSphere.bat dosyasını çalıştırmalısınız.

Programı çalıştırmak için:

Program Files 'da oluşan strotosphere'i çalıştırmalısınız

**Minimum konfigrasyon:**

Pentium 133, 16 Ram, SVGA ekran kartı

Kontrol Tuşları.

0-9: Birlik seçme

M: Harita

C: Kamera



## WORMS 2

Geçen senenin en eğlencei oyunlarından Worms 'un devamı. Birbirinizin solucanlar nı yok etmeye çalıştığınız bu tum base strateji. Amigadan tanıdığımız Team 17 yapmış. Farklı silahların ve çok daha iyi grafiklerin yer aldığı oyun internet ortamında da oynanıyor

Programı yüklemek için:

Kurulu dosyasının altındaki "netdemo" yu çalıştırmalısınız.

**Minimum konfigrasyon:**

Pentium 133, 16 Ram, SVGA ekran kartı.



Yazışmak için:  
[tolga@netcon.com.tr](mailto:tolga@netcon.com.tr)

Gelecek ay yepyeni  
oyunlarla  
buluşmak üzere

**PC OYUNLARINDA ARADIĞINIZ HERŞEY**

**"www.netcon.com.tr" ADRESİNDE**



# Street Fighter Zero 2

Ceren ARIGİL



## PERSFEKTİF

ARCADE makinalarında ilk başı çeken firmalardan biri olan CAPCOM, PC'de genellikle karşımıza BEAT'EM UP'tar ile geliyor. ARCADE makinalarda çıkardıkları oyun serilerinin fanatiklerinin olması ve çok tutulması sonucu firma, oyunların devamını sağlıyor. Bu durum böyle olunca bazı konularda firmalar biraz abartıyor. Mesela STREET FIGHTER serisinin onlarca sersinden sonra bu yetmezmiş gibi firma STREET FIGHTER'ı başka CAPCOM karakterleriyle karşımıza çıkı. Tabi bu oyunlar henüz PC'ye geçmese de çoğu kişi ARCADE salonlarından bu oyunları tanıyor ve büyük paralar harcıyorlar. Son günlerde CAPCOM'un çıkardığı STREET

FIGHTER'lara bakarsak serinin ilk iki versiyonu, -yani SF2 ve SF3'ün NEW GENERATION'ları- oyundaki karakterlerin çocuk savaşçılardan oluşan bir 3D versiyonu olarak göze çarpıyor. Tabi ki bunlarında yavaş yavaş PC'de çıkacak olması SF fanatikleri için daha az para harcama şansı tanıyor. CAPCOM'un PC'de en son çıkardığı STREET FIGHTER ZERO 2'ye baktığımızda bir çok değişiklik farkedebiliyoruz. Karakter olarak çok zengin olan oyunda oyuna göre yeni ama bize göre tanınan karakterler var. Bunların en önemlileri de CAPCOM'un ilk oyunlarından olan FINAL FIGHT'ın karakterlerinin yer alması

## ARTILAR

Oyundaki klasik grafiklerin dışında çıkılarak karakterlerin çizimi yeniden oluşturulmuş ve karakterler biraz daha kuvvetli ve büyük gösterilmiş. Yeni bir çok hareketin dışında, sadece yerde değil havadayken de guard alabiliyorsunuz. Oyuna 3 değişik SUPER gücünün verilmesi SUPER göstergesinin tamamen doldurulmadan da SUPER yapmayı mümkün kılmış. Karakterler sadece bir SUPER ile değil birden fazla SUPER sahipleri

## EKSİLER

Oyunun BEAT'EM UP olmasına rağmen HDD'de oldukça yer kaplaması ve RAM yönünden de yüksek bir RAM istemesi çoğu kullanıcı için eksi sayılabilir. Eğer RAM'iniz az ise oyun çalışıyor ama oyunu biraz yavaş oynamak zorunda kalıyorsunuz

## STREET FIGHTER ZERO 2

### ARCADE MODE

Oyuna normal olarak başlıyorsunuz ve seçtikten sonra karşı niza gelen karakter menüsünden karakterinizi seçebilirsiniz.



### VERSUS MODE

Oyunda bir arkadaşınızla karşılıklı olarak oynayacağınız bir turnuva yapıyorsunuz. Her karşılaşmadan sonra karakterinizi isterseniz değiştirebilirsiniz. Ve yaptığınız karşılaşımların sonuçlarını bir ekranda görebiliyorsunuz.

### TRAINING MODE

Burada istediğiniz bir karakter ile alıştırma yapabiliyorsunuz. Tek kişi olarak yaptığınız alıştırma karşınızdaki rakip hiç bir şey yapmadan duruyor. Onu ister oturtuyor ister zıp atıyor isterseniz de normal olarak durdurabiliyorsunuz. Training Mode ile karşımıza gelen seçenekler;

**Normal Mode:** Alıştırmaya normal bir şekilde başlamanızı sağlıyor.

**Recording Mode:** Oyuna bu seçeneği seçerek başlarsanız



alıştırmanızı kaydediyorsunuz.

**Replay:** Kaydetdiğiniz alıştırmanızı izliyorsunuz.

**Character Change:** Eğer yanlış bir karakter seçtiyseniz karakterinizi burdan değıştiriyorsunuz.

**Action:** Burda karşınızda olan karakterin nasıl duracağını belirliyorsunuz. Normal= Ayakta normal olarak duruyor. Crouch= Yere çömelmiş şekilde duruyor. Jump: Devamlı olarak zıplıyor.

**Speed:** Oyunun hızını belirliyorsunuz. 3 değışik hız seçeneğı var

**Gauge:** Oynadığınız karakterin Super Level'inin devamlı olarak kaçta duracağını belirliyorsunuz. Level 1, Level 2, Level 3.

### OPTION

Oyunla ilgili olarak her ayarları burdan yapıyorsunuz.

### BACKUP

Option bölümünde yaptığınız ayarları buradan kaydediyorsunuz.

### RYU

Blue Fireball : D, DF, F + P  
Red Fireball : B, DB, D, DF, F + P  
Hurricane Kick : D, DB, B + K (havada)  
Dragon Punch : F, D, DF + P  
Fake Fireball : D, DF, F + Start  
Super Combolar :  
SHINKUU HADOKEN : D, DF, F, D, DF, F + P  
SHINKUU  
TATSUMAKISEMPUJUKYAKU : D, DB, B, D, DB, B + K

### ADON

Jaguar Kick : D, DF, F + K  
Jaguar Tooth : F, DF, D, DB, B + K  
Rising Jaguar : F, D, DF + K  
Super Combolar :  
JAGLAR ASSAULT : D, DF, F, D, DF + P, tap P veya K  
JAGLAR REVOLER : D, DF, F, D, DF, F + K

### CHUN LI:

Fireball : B, DB, D, DF, F + P  
Lightning Leg : Tap K  
Rising Bird Kick : D, J + K  
Flip Kick : F, DF, D, DB, B + K  
Super Combolar :  
KIKOSHO : D, DF, F, D, DF, F + P  
THOUSAND BURST KICK : B, F, B, F + K  
BRAVE MOUNTAIN RISING  
HEAVEN KICK : DB, DF, DB, U + K

### GUY

Bushin Dash : D, DF, F + K, K  
Bushin Hurricane Kick : D, DB, B + K  
Bushin Air Throw : D, DF, F + P, P  
Turn Punch : D, DB, B + P  
Super Combolar :  
BUSHIN STRONG THUNDER KICK :

D, DF, F, D, DF + K  
BUSHIN EIGHT-DOUBLE FIST : D, DF, F, D, DF + P, tap P  
GRAB AND SMASH : D, DB, B, D, DB, B + P (Level 3)

### KEN

Fireball : D, DF, F + P  
Hurricane Kick : D, DB, B + K (havada)  
Dragon Punch : F, D, DF + P  
Roll : D, DB, B + P  
Fake Roll : D, DF, F + Start  
Super Combolar  
SHORYU REPPA : D, DF, F, D, DF + P  
SHORYUKEN : D, DF, F, D, DF + K, tap K

### YOGA

Yoga Fire : D, DF, F + P  
Yoga Flame : F, DF, D, DB, B + P  
High Yoga Flame : F, DF, D, DB, B + K  
Yoga Teleport : B, D, DB veya F, D, DF + 3K veya 3P (havada)  
Super Combolar  
YOGA INFERNO : D, DF, F, D, DF, F + P  
YOGA STRIKE : D, DF, F, D, DF, F + K  
SUPER YOGA FLAME : D, DB, B, D, DB, B + P  
Genera :  
Mantis Style : 3P  
Rising Kick : F, D, DF + K  
Rapid Punch : Tap P  
Super Combolar :  
FORWARD RUSH : D, DF, F, D, DF, F + P  
SLAP BARRAGE : D, DB, B, D, DB, B + P  
Crane Style : 3K  
Roll Attack : B, F + P  
Wall Dive : D, U + K  
Super Combolar :  
AIR THROW : D, DF, F, D, DF, F + P  
WALL DIVE : Jump, D, DB, B, D, DB, B + K

### SAKURA

Fireball : D, DF, F + P, P, P  
Dashing Dragon Punch : F, D, DF + P  
Hurricane Kick : D, DB, B + K  
Rising Attack : F, D, DF + K, P  
Super Combolar :  
SUPER FIREBALL : D, DF, F, D, DF, F + P  
SUPER DRAGON PUNCH : D, DF, F, D, DF, F + K  
SUPER SLIDE KICKS : D, DB, B, D, DB, B + K

### BOLENTA

Patriot Circle : D, DF, F + P  
Mekong Delta Attack : D, DB, B + P, P  
Mekong Delta Escape : D, DB, B + K  
Mekong Delta Air Raid : 3P, P  
Stinger : F, D, DF + K, K





Quick Jump : D, U, K  
 Safe Landing : 3K (zipladıktan sonra yere yak nken)  
 Super Combolar :  
 MINE SWEEPER : D, DB, B, D, DB, B + P  
 TAKE NO PRISONERS : D, DF, F, D, DF F + K

### ZANGIEF

Spinning Clothesline : 2P  
 Short Clothesline : 2K  
 Banishing Punch : F, D, DF + P  
 Spinning Pile Driver : 360 + P  
 Siberian Bear Crusher : 360 + K (uzaktan)  
 Siberian Suplex : 360 + K (yanında)  
 Super Combolar :  
 FINAL ATOMIC BUSTER : 720 + P  
 AERIAL RUSSIAN SLAM : D, DF, F, D, DF, F + P

### CHARLIE

Sonic Boom : B, F + P  
 Somersault Shell : D, U + K  
 Super Combolar :  
 SONIC BREAK : B, F, B, F + P, Tap P  
 SOMERSAULT JUSTICE : DB, DF, DB, U + K  
 CROSSFIRE BLITZ : B, F, B, F + K

### BIRDIE

Bull Head : B, F + P  
 Bull Horn : Hold 2P veya 2K'yi 1 saniye sonra bırakın  
 Murderer Chain : 360 + P  
 Bandit Chain : 360 + K  
 Super Combolar :  
 BULL REVENGER : D, DF, F, D, DF + P or K  
 THE BIRDIE : B, F, B, F + P

### ROSE

Sou. Spark : DB, D, DF, F + P

Soul Reflect : D, DB, B + P  
 Soul Throw : F, D, DF + P  
 Soul Spiral : D, DF, F + K  
 Super Combolar :  
 AURA SOUL SPARK : D, DB, B, D, DB, B + P  
 AURA SOUL THROW : D, DF, F, D,

DF + P  
 SOUL ILLUSION : D, DF, F, D, DF + K

### SODOM

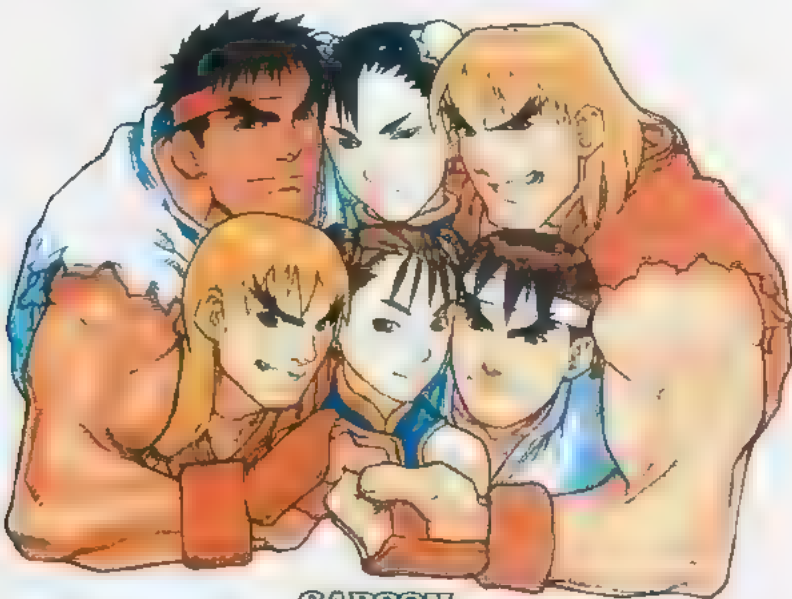
Jigoku Scrape : D, DF, F + P  
 Shiraha Catch : F, D, DF + K  
 Butsumetsu Buster : 360 + P  
 Daikyo Burning : 360 + K  
 Lutting Kick : B, DB, D + K (adamı yere devirdikten sonra)  
 Super Roll : F, DF, D + P (adamı yere devirdikten sonra)  
 Super Combolar :  
 SUPER RUSHING JIGOKU : D, DF, F, D, DF, F + P  
 OMEGA SLAM : 720 + P

### SAGAT

High Tiger Shot : D, DF, F + P  
 Low Tiger Shot : D, DF, F + K  
 Tiger Crush : F, D, DF + K  
 Tiger Bow : F, D, DF + P  
 Super Combolar :  
 TIGER CANNON : D, DF, F, D, DF, F + P  
 TIGER GENOCIDE : D, DF, F, D, DF + K  
 TIGER RAID : D, DB, B, D, DB, B + K  
 SUPER TAUNT : D, DF, F + Start

### AKUMA

Blue Fireball : D, DF, F + P  
 Red Fireball : F, DF, D, DB, B + P  
 Air Fireball : Jump, D, DF, F + P



**CAPCOM**



Dragon Punch: F, D, DF + P  
Hurricane Kick: D, DB, B + K (havada)  
Ashura Warp: B, D, DB veya F, D, DF + 3K veya 3P  
Roll: D, DB, B + P  
Hundred Demon Somersault: D, DF, F, UF + P, P veya K  
Super Combolar:  
MESSATSU FIREBALL: F, DF, D, DB, B, F, DF, D, DB, B + P  
MESSATSU UPPERCUT: D, DF, F, D, DF + P  
VIOLENT AIR SLASH: Jump, D, DF, F, D, DF, F + P  
TELEPORT SUPER COMBOS: Alçak yumruk, Alçak Yumruk, F, Alçak Tekme, Yüksek Yumruk (Sadece LEVEL 3'te olur.)

## M. BISON

Psycho Shot: B, F + P  
Double Knee Press: B, F + K  
Head Press: D, U + K  
Somersault Skull Driver: D, U + P, P  
Bison Warp: B, D, DB veya F, D, DF + 3K veya 3P  
Super Combolar:  
KNEE PRESS NIGHTMARE: B, F, B, F + K  
PSYCHO CRUSHER: B, F, B, F + P

## DAN

Self-Taught Wave Punch: D, DF, F + P  
Shiny Dragon Punch: F, D, DF + P  
Flurry Kick: D, DB, B + K  
Rolling Taunt: D, DF, F or D, DB, B + Start  
Super Combolar:  
SUPER WAVE PUNCH: D, DF, F, D, DF, F + P  
SUPER SHINY DRAGON: D, DF, F, D, DF, F + K  
CERTAIN VICTORY RELYING ON NOBODY BUT MYSELF  
FIST: D, DB, B, D, DB, B + K  
SUPER TAUNT: D, DF, F, D, DF, F + Start

## KISALTMALAR

D: Aşağı F: İleri  
U: Yukarı B: Geri  
Tap: Basıp çekmek Hold: Basılı tutmak  
Jump: Zıplamak

Firma: Capcom  
Türü: Beat'em up  
Format: PC CD-ROM, SPS  
Platform: W95  
Min. Ram: 24 MB  
Min. CPU: Pentium 133  
Min. GFX: SVGA  
Ses: Opsiyonel  
Kontrol: Klavye, Joyistik  
Medya: 1 CD



# STARSHIP TROOPERS

Biraz hareket diyen oyuncular dikkat! Star Troopers burada! Üreticisi Mike Bilodeau oyunu üçüncü kişi perspektifi ile oynanan bir action/strateji ürünü olarak tanımlıyor. Ancak ağırlık hareketler üzerinde. Oyunun en iyi özelliklerinden biri ekranda aynı anda yüzlerce, hatta binlerce düşmanla karşı karşıya kalabilmeniz. Tıpkı gerçek filmlerdeki gibi diğer iyi bir yönü ise, askeri takım temeline oturtulmuş görevler (mission). Oyuncular AI ile kontrol edilen birimleri dışarı göndererek özel hedeflere ulaşabiliyor. Oyuncu yerin üstünde ya da altında sorunsuz olarak istediği zaman dolaşabiliyor. Her defasında, 40 kilometrekarelik bir alanda gezinti şansına sahip oluyorsunuz.



Oyunda birden fazla oyuncu seçeneğine de yer verilecek. Ayrıca kaynak yönetimine de ağırlık veriliyor. Bir üst düzeye çıktığınızda, takımınız üzerinde daha iyi bir kontrol olanağına sahip oluyorsunuz. Bir casus göndererek yeni silahları araştırmasını isteyebilir ya da rakiplerinizle ilişkilerinizin durumunu kontrol edebilirsiniz. Aslında Starship Troopers, aynı adlı kitap ve filmin özellikleri kullanılarak hazırlanmış bir oyun. Örneğin kitaptaki zırhlar, filmlerdeki bazı silahlarla bir araya getirilmiş. Oyunda yeni silahlar ve yeni yaratıklar da karşınıza çıkacak. Kısacası, gerçek filmdeki kadar kan görmeseyiz de, yeterince çatışma ve patlamaya sahne olan bir orlama görmüş olacaksınız.

## KISACA

Geştirici: MicroProse  
Yayıncı: MicroProse  
Piyasaya çıkış tarihi: 1998  
yaz  
MicroProse'un web sitesi:  
[www.microprose.com](http://www.microprose.com)

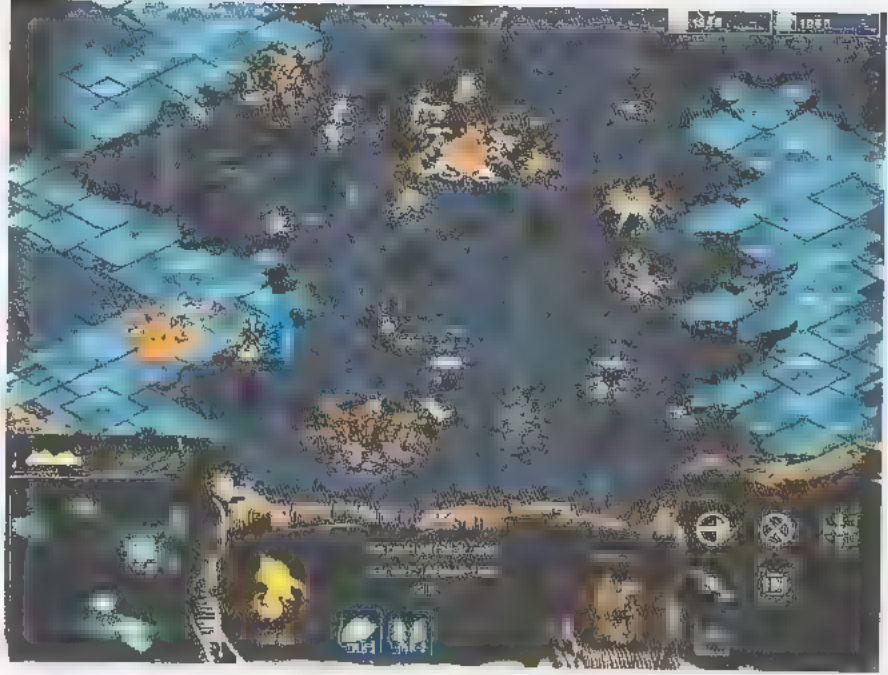


# STAR CRAFT

Göktuğ 'NIWALY' YÜKSEL

Selamlar mı let. Warcraft hepinizin sevdiği bir oyundu değil mi? Warcraft 2 de öyeydi yanlış hatırlamıyosam. Hatta içimden bi ses diyo ki lan Göktuğ bu yazıyı okumaa karar veren elemanlar Warcraft 2'nin iki ayrı versiyonunu da bitirmişlerdir ve şimdi de saçma saçma oyunlar oynuyorlardır. Bende o içimdeki sese ku ak verdim ve s.ze bu yazıyı yazmak stedim. Son dönemlerde benim oynadığım 2 strateji oyunu var. Aslında oynadığım dediğim anca hafta sonları Ankara ya geldimimde. şöyle 3-4 saat filan. Onlardan biri Age Of Empires. Mükemme bir oyun mutlaka alın İkincisi ise Star Craft. Ondan daha mukemme.. Star Craft, mantık yapabilenlerin tahmin ettiği gibi Blizzard firması tarafından üretilmiş, War Craft türü, ama uzayda geçen bir real-time strateji oyunu. Ben nedense real-time stratejileri daha çok seviyorum. Turn-based ler insanı sıkıyo ya.

Bence Star Craft şimdiye kadar uzay konusunu işleyen real-time'lar arasında (aklıma gelenler mesera Dark Reign ki ona 7 puan veriyorum en iyisi. Niye diyeceksiniz tabl. Sizi tebrik ederim. Herşeyi sora sora öğreneceksiniz Nerede kalmıştık? Niye diyodunuz dı mı? Yaw nası



an atıym ya oyun çok etkileyici yani. Annatamam. Yani uniteler, ne biliym orijinallikler, değiş.klikler falan her şey mükemmel yapılmış.

Oyunu takar takmaz install menüsü çıkıyor karşınıza Bu oyunu install ederken sizden reg number istiyor. Bu sayı kutunun arkasında yazıyor Adınızı yazdığınız bömenin altına bu sayıyı yazdıktan sonra install yapabiliyorsunuz. Install aşamasından sonra oyun başlıyor işte. Ama install ekranının altındaki diğer seçeneklere de bir göz atın derim. Özellikle reviews'e. Warcraft'ın adventure oyununun ve de Diablo I'nin tanıtımları var. Diablo I neyse de Warcraft'ın adventure oyunu oldukça güzel bişey olacağına benziyor. Bakalım belki ben yazarım onun tam çözümünü. Oyun başladıktan sonra tabii ki gün geçtikçe kalite'leşen video kliplerden birini seyrederiyorsunuz. Bu klip mükemmel yapılmış. Ben ilk gördüğümde video'daki insanları gerçek insanlar zannettim meğerse değıllermiş. O denli kaliteli anlayacağınız. Ama eğer sizde Age Of Empires varsa onun demosu da bi başka mükemmel. Özellikle benim gibi

ortaçağ savaşlarını (kılıçlar, baltalar) sevenlerin çok beğeneceği bir demo. Oyunun demosu bitince ne kadar doğaldır ki oyun başlıyor. Haaa bu arada oyunun arabirimini de çok hoş yapmışlar demeden edemeyeceğim. Halk içinde Anamenü diye tabir edilen yer yine karşınıza çıkıyor. Halk içinde okuyucunun sağ kolu, yardımcısı, espiri yapan çocuğu olarak tabir edilen Göktuğ denen insan yani ben de yine bu menüyü sizlere açıklayacağım. Single Player:Burası bildiğiniz gibi oyunu tek kişi oynayacaksağız seçeceğimiz bölüm. Oyunu ilk defa oynadığınızda identification'ın z isteniyor. Buraya isminizi yazıyorsunuz tabii ki. Daha sonraki seferlerde isminiz soldaki listeye ekleniyor ve yeniden oynamak istediğimizde oradan isminizi seçerek oyuna başlıyorsunuz. Eğer yeni bir isim girecekseniz New ID'yi seçeceksiniz. Oradaki isimlerden birini silecekseniz de delete'yi seçeceksiniz tabii. Herneyse okay'e basıp devam ediyoruz. Daha sonra ırkınızı seçtiğiniz ekran karşınıza çıkıyor. Oyunda 3 ırk var. Bunlardan ilerde bahsedeceğim. Bular da 3



episode'a ayrılmış durumda. En kolayı Terran. Ondan başlayın. Zaten normalde mesela Zerg ırkında oyuna başlamak isterseniz bilgisayara size daha terran'lı bitirmemiş olduğunuzu hatırlatıyor ve daha onu bitirmeden episode2'yı oynamanızın uygun olmayacağını söylüyor. Ama siz yine de isterseniz episode 2'den veya 3'den başlayabiliyorsunuz. Bu ekrandaki load saved seçeneğinin ne işe yaradığını zaten biliyorsunuz. Play custom'da da bir sürü değişik görev var.

**Multi Player.** Bu da çok oyunculu oyunlar için. İnternet bağlantısı olanlar Battle.Net'den oynayabiliyorlar. Bunun yanı sıra modemli olanlar karşılıklı da oynayabiliyor. Bı de seri bağlantı olayı var tabi. O şekilde de 4 kişiye kadar karşılıklı oynayabiliyorsunuz.

**ViewIntro.** Açılış demosunu seyretmek için.

**Campaign Editor.** Burası da artık son çıkan oyunların hemen hemen hepsinde bulunan kendi bölümünü kendin yap bölümü.

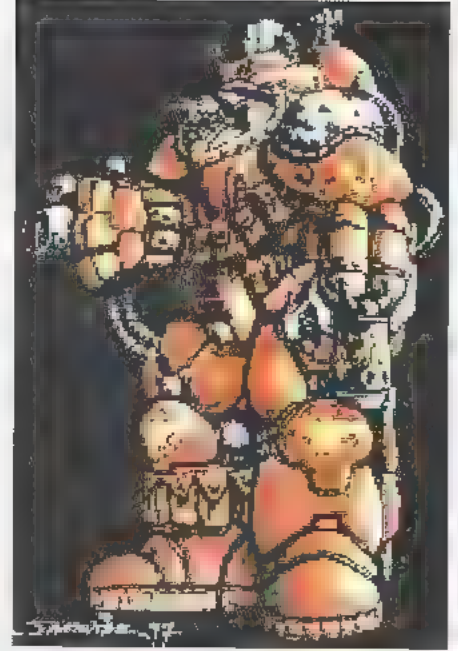
**Exit.** Çıkış işte

## OYUN EKRANI

Star Craft oyununun ekranı düzeni klasik strateji oyunlarından biraz daha değişik olsun istemişler herhalde ki, bu sefer genelde sağ veya sol tarafta konumlandırılmış olan menü kısımlı şey ekranın alt tarafına yerleştirilmiş. En alt tarafta minimap var. Onun üstündeki ikon sayesinde minimap'de gezegenin yeryüzü detayını açıp kapatabiliyoruz. Haritada kaynaklar mavi noktalarla temsil ediliyor. Çoğu zaman olduğu gibi bizim unitelerimiz yeşil, düşman uniteleri de kırmızı renkte. Üssünüze

veya herhangi bir biriminize herhangi bir saldırı olduğunda veya yaptığınız bir bina bittiğinde, space tuşuna basarsanız, en son olmuş olan aksiyonu bilgisayar ekranın ortasına getiriyor. Herneyse, minimap'ın yanında da seçili ünitenin veya ünitelerin temsili resimleri daha doğrusu çizimleri var. Bunlar da yeşil iken iyi, sarılaşsa tehlike var, kırmızılaşırsa da iyice berbatlaşmış demek oluyor. Onun yanında menu yazan yere basarsanız mantıklı bir menu çıkıyor. Bu menüden biraz sonra bahsedeceğim. Herneyse onun altında da seçili ünitenin resmi veya hareketli görüntüsü var. Bunu menuyu açıklarken yazacağım. Onların yanında da seçili üniteye veya binaya verebileceğiniz komutlar var. İşte attack stop, patrol. Bunları zaten biliyorsunuz. Bı meseniz bile şekillere bakarak tahmin edebilirsiniz zaten. Aslında ben bu kadar çok açıklamayı strateji oynamayı o kadar iyi bilmeyen küçük arkadaşlar için yazıyorum. Belki aran zdan bazılarınız yahu bu da neler yazıyo, biz bunları zaten biliyoruz diyorsunuz ama bilmeyenlerin de olduğunu unutmayın.

Oyunumuzun diğer oyunlarla ortak yönleri de var, ortak olmayan yönleri de. Mesele oynanış açısından ortak yönlere bakacak olursak, gruplandırma olayı, gruplara numara verme olaylar falan yine aynı tuşlarla oluyor. Ondan sonracığıma mesele her binanın ürettiği ünitenin çıkar çıkmaz nereye yollanacağını falan da belirleyebiliyorsunuz. Yalnız farklı olarak şu var mesela veya ben başka bı oyunda görmedim. O olayda şu ki mesela kalabalık bir ordu ve siz



sadece SCV'leri seçmek istiyorsunuz. Nasıl mı yapacaksınız? SCV'lere çift tıklamanız yeterli. Eğer bir üniteye çift tıklarsanız o tür ünitelerin hepsi seçilmiş oluyor ve bu da bence oldukça kullanışlı bir özellik. Yine çoğu strateji oyununda olduğu gibi faremin sağ tuşunu kullanarak seçili üniteni otomatikman hangi görevi yapacağını belirleyebilirsiniz. Mesela SCV'leri minerallere yollamak için bı tane SCV seçip mouse'un sağ tuşunu minerallerin üzerindeyken tıkamanız yeterli. Bı de set waypoint olayı var. Mesela bir üniteyi uzakta bir yere yollayacaksınız. Diyelim ki uzakta bir yerde bir köy var. Gitmesek de görmesek de o köy bizim koyumuz diyem komik sıfatı koycam kendime. O dilde mesela etrafındaki mineraller veya gaz bitti, diğer kaynak da haritanın taaa diğer ucunda. Mineral toplayan ünitelerinizi oraya göndereceksiniz ama arada da düşmanın yapıları, dolayısıyla üniteleri var ve size saldırıyorlar. İşte waypoint bu gibi yerlerde kullanacaksınız. Shift'e basıp üniteyi bir yere yolluyorsunuz, sonra shift'e basıp başka bir yeri tıklıyorsunuz. O ünite son tıkladığınız yerlere gitmeden önce daha önceden tıkladığınız yerlere uğrayıp öyle gidiyor. Böylece düşmana rastlamadan mineralleri toplayıp geliyorsunuz. Bilmem anlatabıdım mı?

## OYUNDA KULLANILAN TUŞLAR

F10 Menu  
ALT-M= Yine menü  
ALT-S= Save etmek için





ALT-L= Yükleme için  
 ALT-H= Yardım  
 F1= Yine yardım  
 ALT-O= Opsiyonlar  
 +- Oyun hızını artırma  
 -- Oyun hızını azaltmak  
 CTRL-X= Çıkış  
 CTRL-Q= Görevden çıkış  
 CTRL-M= Müziği aç/p kapatmak  
 CTRL-S= Ses efektlerini açıp kapatmak  
 CTRL-"numara"= Seçil grubu numaralandırma  
 "numara"= Numaralandırılmış grubu çağırma  
 SHIFT F2,F3,F4= O anki harita görüntüsünü kaydetmek  
 F2 F3,F4= O anki harita ekranını çağırma  
 SHIFT-kliklemek= Waypoint olay (yukarıda anlattım)  
 CTRL-C= Seçili üniteyi ekranın ortasına getirmek  
 TAB= Harita modunu değiştirmek

## MENU

- Oyun esnasında menu'yu tıkladığınızda çıkan bu menüde, şu seçenekler yer alıyor.
- Save Game:** Oyunu kaydetmek işte elli defa mı diycez?
- Load Game:** Bu da yüklemek ellibirinci defa tekrarlattılar bana yaw
- Options:** Bu da tabiri ki opsiyonlar ve seçilince üç alt başlığa ayrılıyor.
- **Speed:** Oyunun hızını, mouse'ın hızını ve tuş olayının hızını ayarlamak için
  - **Sound:** Bu da tabiri ki ses ile ilgili ayarlar için ama ben yine de bi yazayım. İçime sınıyor yoksa. Music volume ve digital volume var. Bunlar müziğin ve ses efektlerinin ses yüksekliğini ayarlamak için Unit speech'ı ise şöyle tasvir ediyordum. Bazen üniteler kendi kendilerine konuşuyorlar. İşte bu seçenekle bu konuşmaları açıp kapatabiliyorsunuz. Unit acknowledgments ise ünitelere emir verdiğinizde size verdikleri cevaplar varya hanı. yes my ord (from Warcraft), affirmative (Red Alert) falan filan. İşte onları açıp kapatmak. Building sounds da bina.ardan çıkan caz r cuvr sesler işte. Bi de subtitles avr ama bunu anlayamadım, zaman m da azaldı buim için fazla kasmadım kusura bakmazsınız artık
  - **Video:** Bu da ekranla ilgili ayarların yapıldığı yer. Gamma correction ile ekranın parlaklığını ayarlarsınız. Bence sakın çok aydınlık yapmayın, oyunun niçir zevki kalmıyor. Hatta en karanlık yapın diyorum, çok daha zevkli bir oyun oynamak için. Hanı bahsetmişim

• ya, menünün altında da seçili ünitenin resm veya hareketli görüntüsü görülmüyor diye. İşte o da buradan ayarlanıyor. Eğer Animating Unit Portraits'ı seçerseniz orada ünitenin hareketli görüntüsü olur. Still Unit portraits'ı seçerseniz, sadece ünitenin resmi oluyor. Disable unit portraits'ı seçerseniz de hiç bir şey olmuyor

Help. Yardım olayı

**Mission Objectives:** Görevi bitirebilmek için neler yapmanız gerektiğini anlatırsanız şayet, işte buraya bakıyorsunuz

**End Mission:** Görevi sona erdirmek, göreve yeriden başlamak veya oyundan çıkmak için kullanacağınız seçenek de bu işte.

## OYUNDAKİ İRKLAR

### TERRAN

İşte episode 1'de kullandığımız ırk: İnsan ırkı. Diğerlerine göre en anlaşılabilir yapıya sahip olan bu ırk, benim en beğendiğim ırk. Neden diyeceksiniz. Çünkü zaten bu uzay konusunu kendine konu olarak edinen oyunlarda yapılar saçma sapan biçimlere sahip oluyorlar. Gerçi her ne kadar Terran'lar da garip grup şekilli yapılara sahip olsalar da diğer ırk ara göre daha dünyevi yapılara sahiptir. Yeni genelde robotlar, füze atarlar var. Ama bence güç olarak birinci sırada değiller. Fakat işte dediğim gibi mobil türü aletlerde en iyiler. E buna dayanarak hızları da bayağı iyi

**Armored Infantry Trooper:** En basit saldırı ünitesi. Red Alert'de ki normal askerlerle özdeşleşebiliriz.

### Firebot Armored Assault Trooper:

Bakın bu benim en çok kullandığım ünitelerden biri. Alev silanı olan elemanlar. Şöyle 10 tanesini falan biraraya getirdiğinizde duman ediyorsunuz ortalığı.

**Vulture Hover-Cycle Pilot:** Bu uçan aleti de genelde devriye olay na girmek için ve etrafı keşfetmek için kullanırsınız. Ayrıca orta ığa mayın da bırakabiliyorsunuz.

### Goliath Combat Walker Pilot:

Bilgisayar destekli ağır silah kapasiteli ve bütün her yerden gidebilme özelliği olan uzun menzilli oldukça kullanışlı ve benim sayemde çok sıfat sahibi bir alet ve pilotu. Ne demişler yığıldı' oldu hakkını yeme

### Arclite Siege Tank Crew Member:

Ağır tank olayı. İşte baba, kullanışlı.

### Dropship Pilot:

Transport olayı

desem bilmem yeterli olur mu?

### Wraith Fighter Pilot:

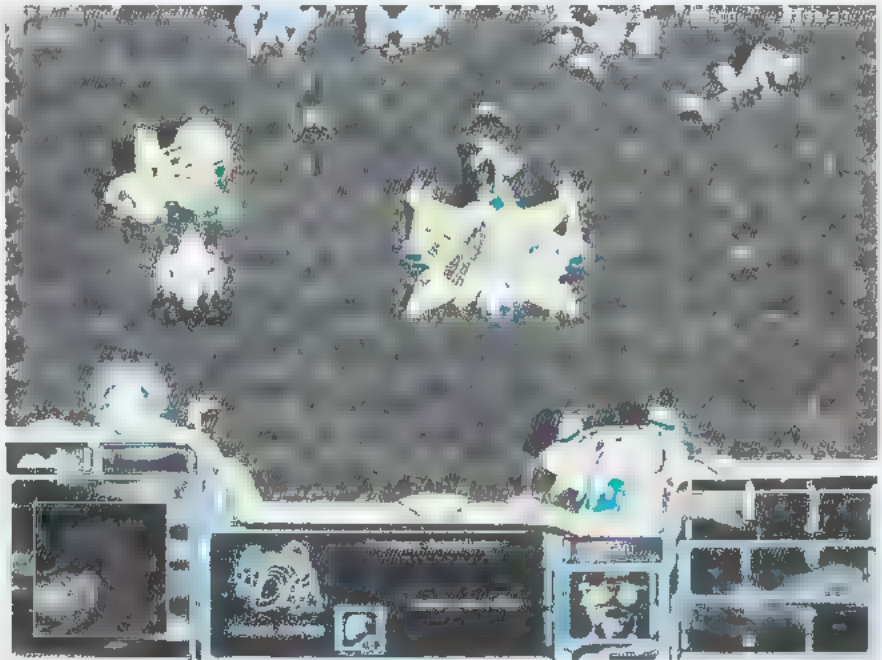
Baba bunlardan bol bol yapın, hem kendi binalarınızı koruma açısından hem de saldırı yaparken üstünlük kurma açısından. Çünkü oldukça kullanışlı aletler, hem havadan havaya hem de yer ünitesine ve binalara karşı kullanılabiliyor. Çok amaçlı anlayacağınız

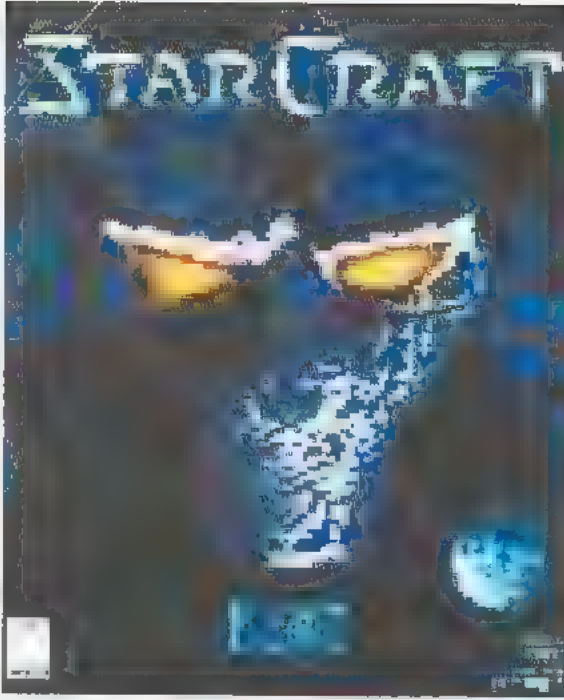
### Behemoth-Class Battle Cruiser

**Crew:** Lazeri anti-air ve anti-ground gemisi.

## THE PROTOSS

<Protoss.htm> Bu ırk da bence en güçlü ırk. Yani benim en çok bunların ünitelerini beğendim. Mesela bi Dragon var, dev örümcek gibi birşey çok hoşuma gitti. Onlarda 15-20 tane falan yaptın mı tamam. Genelde





enerjiye bağlı olarak ça ışıyorlar. Yeni bir bina yaparken veya ünite üretirlerken onları başka bir boyuttan getiriyorlar. Yani yap m tarzları biraz değişik. Mesela terran'lar normal şekilde inşa ederlerken, bunlar başka boyuttan getiriyorlar. Gene de robot türü üniteleri var ve bunlar da oldukça güçlü. Yalnız biraz az üniteleri var. Ben bunlarda en çok kullanacağınız 6 tanesini yazıyorum şimdi. Bunlardan başka yaklaşık 5 ünite falan var

**Probe:** Bunlar da bu ırkın görevli elemanları. Yani mineral ve gaz toplama işinde kullanılıyorlar

**Zealot:** Bu ünite, protoss'ların en basit askeri ünitesi amma velakin benim oldukça kullandığım bir ünite. He e şöyle 20 tane falan yaparsanız değmeyim sizin keyfinize. Duman ediyonuz ortalığı. İşte ama bı de kötü yönleri var, hava ünitelerine saldıramıyorlar.

**Dragoon:** Demin bahsettim ya işte o. Devasa bir örümcek robot. Yürüyüşü bilem insan etkilemeye yetiyor. Çokcana hatta nerdeyse en çok kullandığım protoss ünitesi

**Scout:** Bu tip üniteler neredeyse bütün strateji oyunlarında yer alırlar. Özellikleri hızlı hareket edebilmeleridir. Çünkü bunları genelde haritayı keşfetmek için kullanırsınız. Bu ünite ayrıca yerdeki ve havadaki ünitelere saldırabilme kapasitesine de sahip.

**Carrier:** Carrier işte. Taşıyıcı.

**Shuttle:** Bu da başka bi taşıyıcı.

## THE ZERG

İşte bence oyundaki en ilginç ırk.

azım. İşte birkaç saniyelik morph'dan sonra larvanız istediğiniz üniteye dönüşüyor. Daha sonra yen larvalar salgılanıyor

**Drone:** Bunlar da mineral ve gaz toplayan işçiler. Az da olsa atak yetenekleri de var. Bu ün teyi ayrıca binalar yapmak için de kullanıyorsunuz. Bu üniteyi seçtikten sonra istediğiniz bina türünü seçerek drone'ların o binaya morph edilmesini sağlıyorsunuz.

**Overlord:** Nas. Terran'lar da üniteleri desteklemek yani support etmek için support center kuruyorsanız zerg'lerde de bu ünitelerden yapıyorsunuz. Yalnız farklı olarak bunların hareketli üniteler olduğunu hatırlatmak istiyorum. Ayrıca larvaları da taşıyabiliyorlar

**Zergling:** Zerg'ingler, zerg ırkının en basit savaş üniteleri. Köpek gibi bir şey, uzaktan bir şey atamıyorlar ancak yakın mesafede saldırabiliyorlar ama oldukça hızlılar. Ayrıca bir larvadan da iki tane zergling oluşuyor

**Hydralisk:** Bu, benim sevdiğim ünitelerden biri. Hanı Jurassic Park'da tüküren d nazorlar vardı ya, işte onlara çok benziyorlar. Menzilleri de arttırdığı taktirde oldukça yararlı oluyorlar

**Ultralisk:** Bunlar da mükemmel yaratıklar. İki tane hayvani pençe var ve oldukça keskin olan bu pençeler yerdeki bütün ünitelerle rahatlıkla karşılaşabilecek güçte. Yalnız işte bu ünitenin bir dezavantajı ise havadan yapılan saldırılarda pek bi şey yapamaması.

**Defiler:** Bu da akrep tipinde olan ve

Biyolojik olarak ünyorlar ve maximum öldürebilme yeteneğine sahiptir. Hiç mekanik bir özellikleri yok. Mesela bir bina yapacakken ilk önce larvalardan bir tane ureme ünitesine morph ediyorsunuz, sonra o canlıyı da yine morph ederek binaya çeviriyorsunuz. Nasıl ilginç değil mi? Gerçekten bu özellik çok hoşuma gitti, ilginçlik bakımından yani. Çok çok değişik üniteler ve binaları var bu ırkın da. Şimdi de bunları bir inceleyelim isterseniz

**Larva:** İşte bunlar demin bahsettiğim larvalar. Drone (yani terran'ların SCV'si) veya overlord yapmak için ilk önce bunları seçip istediğiniz üniteye morph etmeniz

zehir saçan bir ünite

**Mutalisk:** Zerg'erin ilk hava ünitesi olan bu yaratığı da ataklarda kullanıyorsunuz genellikle. Bu ünitenin guardian'a morph olabilme gibi bir özelliği de var

**Guardian:** Bunları da adından anlaşılacağı gibi gene de binaların zı korumak için kullanıyorsunuz. Zırrı mutalisk'den daha kal n, menzili de daha fazla fakat hızı daha yavaş. İşte bu yüzden defans'da kullanıyorsunuz bu yaratıkları.

**Queen:** Walla bunlardan bol bol yapar m ama ne işe yaradıklarını o kadar iyi anlayamadım niyese. Ben bu ırklardan hepsiyle oynarken zevk aldım. Hepsinin kendine has özellikleri var ve bu da oyunu değişik, zevkli ve oynanabilir kılıyor. Oyundan sıkılmıyorsunuz yani. Zaten bazı oyunlarda takılır kalırsınız. Hatta tam böyle devasa bir ordu kurarsınız, sonra lam bı sev ediy m de öyle saldırıya geçiy m dersiniz, save edersiniz sonra içiniz rahat bir şekilde düşmana karşı saldırıya geçersiniz. Ama ne var ki düşman çok güçlüdür ve sizin o save ettiğiniz yeri elli defa yükleyip 50 defa oynasanızda o bölümü geçirmez ve sınır olursunuz. İşte hile denilen olaylar da bu gibi zamanlarda sizin yardımınıza koşar. Ama hile de oyunun zevkini kaçırır. Hatta bazı arkadaşlar iyice abartır şu hile olayını. Bilmiyorum yani. Walla sevmem hile yapmasını dürüst adamımdır mübarek ama ben bunları yazıy m, yapan yap s n, yapmayan yapmasın. Bakarsan bağ olur bakmazsan bakma atasözü misa i. Show me the money=Kaynaklar artsın bakiy m (+ 10,000)

Operation cwal=İnşaatlar,upgradeler ve üretim de hızlanas nı olur aslında

The gathering=Allah ünitelerinize kudret versin özel yeteneklerdende mahrum etmesin

Gameoverman=Biraz lüzumsuz bir cheat ama cheat işte Oyunu kaybetmenize yarıyor

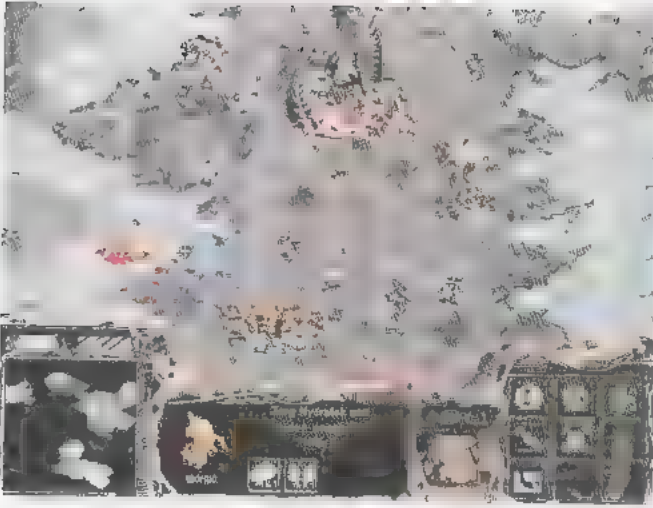
Power overwhelming=God Mode

The Gathering=Bütün ünitelere sınırsız enerji

There is no cow level=Afferim görev bitt







Whats mine is mine=Mineral olayı  
 Breathe deep=Vespene Gas olayı  
 Something for nothing=Bütün upgradeler  
 Black Sheep Wall=Goster baba şu haritayı yaw  
 Medieval man=Üniteier de beleş upgrade oluyomuş  
 Modify the phase variance=Bütün binaları yapabilirsiniz  
 İçinizde istek olduktan sonra  
 War aint what it used to be=Fog of war'ı boşverin  
 Food for thought-Support'unuzdan daha fazla Ünite yapabilirsiniz  
 Ophe ia=Bu de istediğiniz level'e geçebilmek için.Mesela  
 Ophelia terran10 yazıyonuz, hoppaaa 10. Görev!  
 Yaaa işte böyle gençler Şimdi de sıra geldi bana mektup yazan ve dergide isimlerinin çıkmasını isteyen elemanların adlarını yazacağım bölüme Sem h&Ongun&Burak üçlüsüne selam çakıyorum ayrıca bi de Sivas'daki Ümit DEMİR'e selamları

Her oyunun bir sonu vardır demiş biri. Kim demiş bilmiyorum ama olsun demiş işte Bu oyunun da sonu geldi. Yani en azından benim yazımın sonu geldi. Artık ne diyim bilmiyom Bahtıyar günler dilleğiyle şimdilik hoşçakalın desem sanırım hafif bi değişiklik yapmış olurum. Ama zamanınız varsa bu oyunu kesin alın demeden de edemiycem.Valla benim oyun oynamaya zamanım olmasa dahi gittim, aldım, oynadım, beğendim, yazdım, yazının sonuna geldim, bitirdim, finish, end, fin ...

Where do I take this pain of mine question  
 I run, but it stays right by my side

Bana her konuda yazabilmeniz için

İşte "Evim Şeker Evim" in adresi

İnönü Mahallesi Başkent Sitesi 46.Sokak 33 numara

Batıkent / ANKARA

Posta Kodu:06370

Ve de "Mail'im şeker Mail"im = Niwaly@hotmail.com

Firma: Blizzard

Yıl: 1998

Tür: Strategy hemide real time (vaşş bea)

Min. İşlemci: Pent. 90

Min. RAM: 16 MB

Min. H.D.: 5 MB

Kontrol: Mouse ile klavye

Sistem: Win 95

Medya: 1 CD

Grafik: 100

Ses: 90

Zorluk: 80

Oynanabilirlik: 90

Genel: 95

# SİMDİ ABONE OLUN

## 2 CD BİRDEN KAZANIN

### CD OYUN ABONE FORMU



Lütfen sol alttaki CD'lerden iki adet seçerek ortasına X koyup abone formunu okunaklı olarak doldurunuz. Abone formu ile posta çekimin fotokopisi (312) 468 1899 numaraya yazınız 15 gün içinde CD'nizi adresinize gönderilecektir.



Windows altında binlerce kutuluşu uygulamaya, destek programı, ekran koruyucu ve daha nezer edilebilir.



DOS ve Windows altında binlerce kutuluşu uygulamaya, destek programı, ekran koruyucu ve daha nezer edilebilir.



Windows 95 altında binlerce kutuluşu uygulamaya, destek programı, ekran koruyucu ve daha nezer edilebilir.



Windows 95 altında binlerce kutuluşu uygulamaya, destek programı, ekran koruyucu ve daha nezer edilebilir.



Windows 95 altında binlerce kutuluşu uygulamaya, destek programı, ekran koruyucu ve daha nezer edilebilir.

**Ekonemist**  
**YAYINEVİ Tic. Ltd. Şti.**  
 Tunalı Hilmi Cad. 96/16  
 Kavaklıdere/ANKARA  
 Tel: (312) 468 0380  
 427 1776  
 Fax: (312) 468 1893

AD:	SOYAD:
Adresi:	
Posta Kodu:	Şehir:
Tel: ( )	Fax: ( )
<input type="checkbox"/> Abone Ücreti olan 6.500.000 TL'yi 107677 nolu Posta çeki hesabına yatırdım.	

**110 oyun**

# JEDI KNIGHT: MYSTERIES OF THE SITH

**JEDI KNIGHT'in ek paketi için küçük bir klavuz**



## **LEVEL 1: NEW REPUBLIC BASE ON ALTYR 5**

İleri hareket edin ve kargo alanına düşün. Solunuzda, kontrol alanına giden bir asansör yer alır. Asansörü yukarı çıkarın ve her iki düğmeye de basın. Pencerenin dışına düşün ve asansörden uzağa doğru giden holu izleyin. Bir sonraki alanda duvar patlayacak ve Stormtroopers saldıracaktır. Bu alana gelin ve çevrenizde dönün. Yukarıda odaya girdiğiniz yerde, düz bir çıkıntı bulunmaktadır. Buraya Force Jump yaparak sıçrayın ve duvardaki deliğe doğru ilerleyin. Force Jump'ı yeniden kullanarak delikten geçin ve yukarıdaki alana gelin. Şimdi çıkıntının üzerinden düşün ve çevrenizde dönün. En soldaki kapıdan geçin. Kırıktırılan görüldüğünüz yerden çıkıntının üstüne sıçrayın ve üzerinde ilerleyerek bir asansöre ulaşın. Asansörü yukarı çıkarın ve eğimli duvarların kenarlarından yürüyerek

üzerlerindeki demir parmaklığa ulaşın. Bu parmaklığı kesin ve zemindeki parmaklığı buluncaya kadar kanalı takip edin. Bu parmaklığı da kesin ve aşağı düşün. Sağdaki geçide girin ve soldaki kapıdan geçin. Salonu izleyerek yedi kapısı olan bir odaya gelin. Uzaktaki kapılardan birinden geçin ve sonra da soldaki odaya girin. Mavi anahtarı alın ve etrafınıza bakın. Geldiğiniz kapıyı kullanarak yine yedi kapı odaya dönün. Odanın karşısında, şimdi açabileceğiniz mavi bir kapı göreceksiniz. Sola dönün, ileri gidin ve sağdaki hol yolunu izleyerek bir asansör bulun. Kapıyı açın ve Ops'a girin. Uzaktaki kapıdan dışarı çıkın ve holu izleyin. Asansörü yukarı çıkarın ve soldaki holu sağdaki duvar boyunca izleyin. Işığı sönmek üzere olan odaya ulaşınca, ilerlemeye devam edin ve holu izleyin. Sağda, kesilebilecek bir demir parmaklık göreceksiniz. Holu izlemeye devam ederek en sağda bir açıklığı ve kapalı bir kapısı olan odaya gelin. Açıştan

geçin ve düğmeye basarak yedek gücü etkinleştirin.

## **LEVEL 2: ASTEROID CRUST**

Kokpitin solundaki sarnıçtan çıkınca, uzun başka bir sarnıca gireceksiniz. Bir yol size Imperial Fortress'in yukarıdan görüntüsünü sunacaktır. Bu yolu boşverin ve ters yönde aşağı doğru ilerleyin. Sarnıç içindeki küçük bir yapıya gireceksiniz. Kontrol bankasının hemen üstündeki paneli vurarak kapıyı açın. İçeri girin. Sniper scope'u alın. Kontrol kulübesi olan odadaki üçgen geçitten çıkın. Büyük bir açık alana gelinceye kadar geçti izleyin. Uzakta konuşmakta olan uçtane Stormtrooper göreceksiniz. Sniper tüfeği ile bunları zararsız hale getirin. İlerideki kayalık köprüyü ve tuneli izleyerek merkeze (fortress) girin.

Fortress'in sağ alt kısmında bir kapı var. Butün savunma birliklerini ve kameraları yok ettikten sonra, kapıya yaklaştığınızda kapandığını göreceksiniz. Buraya girmenin tek yolu, açılıncaya kadar geri çekilme. Sniper tüfeği kullanarak kapının hemen içerisindeki bir paneli vurun. Bu panel yok edilince, yaklaşmanız mümkün olacak. Fortress'in içine girin. En sonunda, büyük bir açık alana gireceksiniz. Burada ölümcül rakıplar sizi bekliyor. Bir Probe Droid'le karşılaştığınız çıkıntıdan karşı taraftaki çıkıntıya koşun ve Force Jump yapın. Kayalık sarnıç içinde metal bir merdiven bulacaksınız. En altta, iki Trooper'ın beklediği kilitli bir kapı var. Üstte ise Tie Fighter hazırlama alanlarına çıkan bir geçit bulunmaktadır. Hepsini öldürün ve asansörle yukarı çıkın. AT-AT'ye yakın küçük L-Corridor'da bir Trooper öldürün ve anahtarı alın. Kilitli kapıya geri dönün. Bu kapıdan şimdi geçebilirsiniz. Bir asansör girişiyse sarnıç içindeki bir hücreye ulaşın. Bir güç alanı bu hücreye girmenizi engelleyecektir. Yapmanız gereken, hücrenin en sağ tarafında ayakta durmak. Diğer tarafta, sizi izlemeye çalışacak olan bir top göreceksiniz.



Bu top güç varillerini ateşleyerek patlatacak ve bu arada güç alanını da ortadan kaldırmış olacaktır. Patlayan güç varillerinin yerinde, şimdi bir düğme göreceksiniz. Bu düğmeye basarak hava arabasını çağırın. İçindeki düşmanları öldürün ve binin. Eğer çomelip boşluk çubuğuna basarsanız, araba sarnıcın zeminine kadar alçalacaktır. Arabanın önündeki tünelden geçerek bu Level'i bitirin.

### LEVEL 3: ASTEROID CORE

Aşağıdaki boruya düşün. Yan tarafta, içersinde bir asansör olan bir alan göreceksiniz. Yukarı çıkın. Bu yeni alandaki bütün Trooper'ları öldürün. Yap ya gidin. Yan taraftaki kapı kilitli dir. Asansör şaftından yine aşağı inin. Şimdi büyük boruya dönün ve savağa doğru boru içinde koşun. Açılacak ve otomatik bir top ortaya çıkacaktır. Kılıcınızı kullanarak atışlarını geri çevirin ve bu şekilde topu imha edin. Şimdi top yüzeyindeki delikten içeri düşün. Tüneli ve sonra da meta bir yolu izleyin. Büyük bir platforma geleceksiniz. Platform alçalacaktır. Zeminde yan tarafta bir kontrol odası dikkatınızı çekecektir. Kontrol odasına girin ve hepsini hacklayın. Pencerenin önündeki çizgi üzerinde yer alan düğmelere dikkat edin. Monitöre en yakın düğme asansörü çağırır. Kapıya yakın olan düğme ise, dış koridordaki büyük kapıyı açar. Yeni kubik kontrol odasına girin. Bu odanın en üst düzeyindeki kontrol banklarından birinin üzerinde bir düğme yer almaktadır. Bu düğmeye basın. Rampanın altındaki parmaklığı kesin ve geri girin. Karşınıza çıkan Probe Droid'i öldürüp asansörü yukarı çıkarın. Bu küçük girişimde, küçük bir parmaklık göreceksiniz. Bunu kesin ve ortaya çıkan otomatik topa dikkat edin. Önceden mühürlü durumdaki bir kapı şimdi açılacaktır. Üzerinde kontrollerin yer aldığı bir duvar göreceksiniz. Sağdaki düğme ile oynayarak hedef değiştirin. Ne yazık ki yeterli güç olmadığını farkedeceksiniz. Sız kırmızı anahtarı alın ve buradan odadan dışarı çıkın. Şimdi Force Jump yaparak dış koridor tavanındaki delikten geçin. Sandıklar ve küçük asansörün bulunduğu alana gelin. Yukarı çıkın. Metal yapının kapısı artık açılabilir durumdadır. İçeri girin ve görüntünün önündeki bir düğmeyi çevirin. Ateşleme odasına geri dönün. Hedefinizi doğru belirlediğinizden emin olun ve ateş edin. Hepsi bu.

### LEVEL 4: SELF DESTRUCT AND ESCAPE

Kontrol odasının kapısından geçin.



Etrafınıza bakın ve çıktığınız binanın üstüne Force Jump yaparak çıkın. Aşağıdaki çıkıntıya inin. Silah tüneline sığırayın ve bu tüneli izleyerek silahın enerjisine ulaşın. Burada, kılıcınızla keserek açabileceğiniz bir parmaklık göreceksiniz. Şimdi zemin üzerinde metal bir savağı olan bir sarnıca gireceksiniz. Şimdi bu önemsizmeyin. Küçük bir tünel boyunca kayalık merdivenden yukarı çıkın. Beton bir kutu gibi görünen bir odaya geleceksiniz. Bu, soğutma ünitesi. Bu kutunun arkasında, bir panel bulunmaktadır. Kılıcınla bu paneli keserek yok edin. Bir uyarı duyacaksınız, ama paniklemeğin. Yani en azından şimdilik. Zemininde savak olan odaya dönün. Artık savak açık durumdadır. Metal bir desteğin üzerine inin. Desteği izleyerek bir kapıya ulaşın. İçerisi dolu bir odaya gireceksiniz. Burada Trooper'lar var, ancak su altından altililmeleri çok kolaydır, çünkü daldığınızda sizi göremezler. Odanın arka bölümüne gidince, odanın ortasındaki yapıya bir giriş bulacaksınız. Topa dikkat edin. Topu yok edin ve yukarıdaki çıkıntıya Force Jump yapın. Bunu büyük olasılıkla sudan yapmanız gerekecek. Üstte bir Revive göreceksiniz. Şimdi bu yeni bölmenin alt kısmına gidin. Çevresinde dört düğme bulunan bir savak göreceksiniz. Bu düğmeler sırayla ve hızlı bir şekilde çevrilmelidir. Bölmenin girişine sırtınızı verin ve şimdi karşınıza gelen düğmeyi bir numaralı düğme olarak kabul edin. Saat yönünde sağa doğru döndüğünüzde, burada iki numaralı düğme olacaktır. Şimdi

arkanızda üç numaralı düğme bulunacaktır. Solunuzda ise, dördüncü düğme yer alır. Düğmelere basmak için doğru sıra, 1, 3, 2, 4 şeklindedir. Force Speed'in yardımına ihtiyacınız olacak. Dört düğme de etkinleştirildikten sonra, yeniden su yüzeyine çıkarak hava alın. Ancak alttaki savağa dikkat edin. Savak, alçalmaya başlamasını görmenden yaklaşık 14 saniye sonra, yeni bölmeye girmenize izin verecek kadar uzağa gitmiş olacaktır. Yalnız bu noktadan sonra yine yükselmeye başlayacaktır. Force Speed'i kullanarak tünelin aşağısına doğru yüzün. Bu yeni tüneldeki ilk küçük kubbede bir hava paketi bulacaksınız. Geriye kalan dört soğutma birimi de buradadır. Önce hava paketinin en uzağındaki birimlere gidin ve bunları kılıcınızla kesin. Paketin hemen önündekini ise en sona saklayın. Şimdi aşağı yüzün ve geriye kalan soğutma modülünü de kesin. Alarmlar bozulacaktır. Soldaki köşenin çevresindeki zeminde bir savak açılacaktır. Force Speed'i kullanarak buraya yüzün. Dibe geçince, yerden destek olarak bir ağılıştan yeni bir alana geçin. Bu ağılışı geçince yeni başınızda bir hava paketi daha bulacaksınız. Büyük bir savağın ardından, bu yeni alanda yüzmeyi sürdürün. Büyük ve açık bir alana gireceksiniz. Burada iki kontrol odası bulunmaktadır. Bir saniye içinde her iki odadaki düğmeleri çevirmeniz gerekecek. Bunu yapınca, suya girin ve daha önce geçmiş olduğunuz büyük metal savağa dönün. Şimdi bu savak açılacaktır. Burada yüzeye çıkın ve

hava arabasının önünden koşun. Bir Stormtrooper'ın bulunduğu çıkıntıya koşun. Dönün ve az önce üzerinden atladığınız çıkıntının altından yürüyün. Sağ taraftan yürümeye dikkat edin ve bir seri taş basamaktan aşağı inin. Işınları çıkıntının üzerinde koşun. Aşağısında bir çıkıntı olan bir çukur göreceksiniz. Buraya atlayın. Bu çıkıntı üzerinde dört tane düğme vardır. Bunların tümüne istediğiniz sırayla, ama hızlı bir biçimde basın. Bir hava arabası alça maya başlayacaktır. Kenara yaslanarak arabanın sizi ezmesine izin vermeyin. Aşağı inince Force Jump yaparak arabanın üzerine atlayın. Şimdi de yükselmeye başlayacaktır. Araba yükselmesini bitirdiğinde, bu Level de bitmiş olacaktır.

### LEVEL 5: KA'PA THE HUTT'S PALACE

Kapının sağındaki çıkıntının üzerine Force Jump yapın. Samancı sonuna kadar izleyin. Garip görünüşlü makineye kılıcın zılda arkaya darbeler vurun. İki pompa hareketsiz kalınca, bir Ugnaut kapıdan çıkarak tamirat için gelecektir. Kapıdan geçin. Oturma bölmelerine gelinceye kadar koridoru takip edin. Bunlardan birinin içinde, bir raf vardır. Çömelip rafın altında sürünerek ikinci oturma bölmesine geçebilirsiniz. En alttaki alana inin. Koridoru izleyin ve odayı Grave Tuskan'lardan temizleyin. Küçük bir derenin hemen ötesinde, bir Grave Tuskan giysisi bulacaksınız. Bu giysi kısa bir süre sonra çok işinize yarayacak. İkinci oturma bölgesine dönün ve en üst seviyeye çıkın. Bu seviyedeki odalardan birinde, yeni bir alana

açılan küçük bir kapı vardır. Bunun hemen ötesinde de ana girişe benzetmesine karşın boyutu biraz daha küçük olan bir kapı göreceksiniz. Envanterinizden, Grave Tuskan giysisini seçin. Böylece Mara Jade, bu geniş sakinlerince daha çekici bulunacak yeni bir dış görünüşe kavuşacaktır. Giyindikten sonra kutunun önüne gelin ve boşuk çubuğuna basın. Mekanik bir göz sizi kontrol edecek ve daha sonra da kapıyı açacaktır. Bu yeni alanda, rampadan yukarı gidin. En üstteki iki oda ana kapıya ve sağdaki koridorun sonundaki daha küçük bir kapıya açılacaktır. Bu, ele geçirmek istediğiniz son kapı. İthorian'ların oturma odasına gelinceye kadar bu koridoru izleyin. Dolap gibi küçük bir odanın içinde bir pencere çıkıntısına açılan bir kapı bulacaksınız. Bunu açın ve çıkıntıya yürüyün. Diğer taraftaki pencere çıkıntısına yürüyün ve başka bir İthorian oturma odasına girin. Buradan geçerek bir balkona çıkın ve aşağıya, dar yola atlayın. Az sonra üçüncü bir oturma odası grubuna ulaşacaksınız. Yakındaki Gran'ları öldürün. En alt seviyeye inin. İçerisi dolu bir tunc göreceksiniz. Bunun içine girin. Az sonra yüzeydeki bir çatıaktan dışarı çıkacak ve sonra da yeni bir alana gireceksiniz. Tuskan giysisiz üzerinizden kaybolacaktır. Bu yeni alandaki rampayı tımanın. Üzerinde Gamorrean ve Ugnaut'ların olduğu bir platform göreceksiniz. Kapıdan geçin. Artık Ugnaut karargahındasınız. Arkanızda, bir dumpwaiter'a giden bir savak vardır. Bunun içine girin ve yukarı çıkın. Çok geçmeden, altında merdivenler olan bir köprüye geleceksiniz. Aşağı

atlayın ve bulduğunuz bütün merdivenlerden aşağı inin. Sonunda kendinizi bir kondorda bulacak ve Ugnaut'ların içtiği yerlerden geçeceksiniz. Bu kapıdan geçin. Başka bir kapı ve döner merdiven, bir çıkıntı göreceksiniz. Merdivenleri çıkın ve üstteki düğmeye basın. Aşağıdaki diğer kapı şimdi açılacaktır. Bu kapıdan geçin. İçinde kırmızı bir anahtar bulunan bir odaya geçeceksiniz. Kırmızı anahtar, içinde bol miktarda yararlı maddenin olduğu bir odanın kapısını açmanızı sağlayacak. Yeniden daha önce üzerinden atadığınız köprüye çıkın ve yolunuza devam edin. Çok sayda müşterisi olan bir bara geçeceksiniz. Bir rampadan aşağı ilerleyin ve soldaki bir kapıdan geçerek bir hapis alanına girin. Etrafa bakınca, iki tane düğme göreceksiniz. Hücreye yakın olan düğme tüm hücreleri açacaktır. Diğer ise merdiveni etkinleştirir. Merdivenlerden çıkın. Kapının sağındaki odada bir düğme bulacaksınız. Bu odanın altında, büyük bir yükselen sütun yer almaktadır. Düğmeye iki kez basarak sütun, yerine yerleştiğini, süratle merdivenlerden aşağı inin ve tuğlanın üzerine tıklayın. Sütun sizi, zemininde çok sayıda parmaklığın bulunduğu bir seviyeye götürecektir. Sol üst parmaklığı kesin ve içine girin. Gamorrean'ları imha edin ve Gran'ları Rodian'ların bulunduğu alt kısma geçin. Bunları da öldürün ve buradaki pasajı izleyerek patlayıcılarla dolu bir ambara ulaşın. Buraya düştüğünüz alana geri dönün ve merdivenleri çıkarak çıkıntıya gidin. Mucavherlerle kaplı bir kubbe göreceksiniz. Kubbenin üstündeki ağır patlayıcıyı kullanın. Şimdi de bu kadar Kılıcınızı yanınızdan ayırmayın ve oyunun açıklamasının önümüzdeki aylarda yayımlanacak devamını bekleyin.

### İPUÇLARI

Eğer anlattığımız bunca şeye rağmen hala sorunlarınız varsa, oyun sırasında önce "T" yazın, sonra da aşağıdaki kodlardan istediğinizi girin: ramagod: Bütün güçler ediledir. Tüm silahlar gimmestuff: Eksiksiz envanter gameover: Level atlama statusque 0 ya da 1: Yarattık Al'sini etkin/saf dışı yapma trainme: Güç düzeyini artırır freebird: Uçuş modu boinga 0 ya da 1: Yaralanır/yaralanmaz trixie: Daha çok Mana cartograph: Tüm haritayı gösterir gospeedgo 0 ya da 1: Slow motion/normal hız quickzap: Belirtilen koordinatlara geçiş için



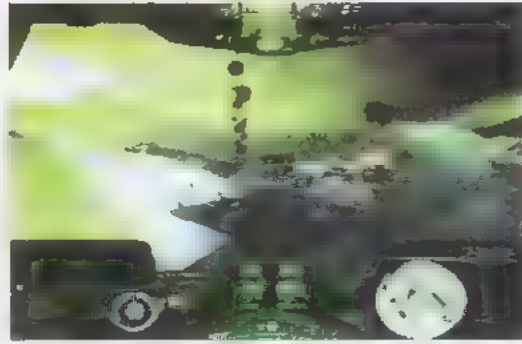


# FROGGER



Bugünlerde her sohbetin konusu dönüp dolaşıp "ah, nerede o eski günler"e geliyor. Oyunlar için de aynı şeyi söyleyecekler çıkabilir. Ancak oyunların gerçek hayatta ilişkisini büyük ölçüde kesmiş acı programcıların ürünü olması sık karşılaşılan bir durum ve bu nedenle oyun dünyasındaki yeniliklere ayak uydurma konusunda biraz anlayış davranmanız gerek.

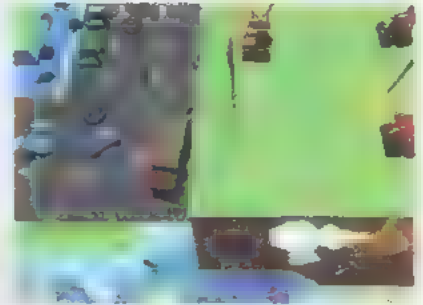
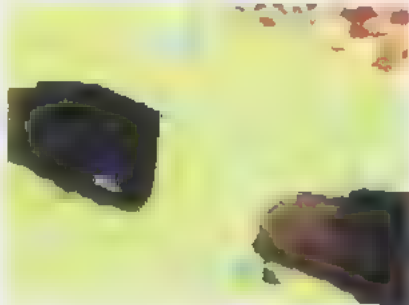
İşte size güzel bir örnek: Frogger. Sokağın bir yanından öbür yanına geçmek için kamyonlara, taksilere ve buldozere dikkat! Eğer bunlardan biri size çarparsa, içi dışına çıkmış bir kurbağa olacaksınız. Buraya kadar her şey normal ve mantıklı. Daha sonra nehrin karşısına geçmek için hızla hareket eden yığınların üzerine sıçırıyorsunuz. Bazı yığınların diğerlerine göre çok daha hızlı bir biçimde ve hem de akıntıya ters



yönünde hareket etmesi biraz mantıksız. Ama bu ana odak noktanızı değiştirmiyor: Eğer bir yığını kaçırsanız ve suya düşerseniz, boğulursunuz. Hem de bir kurbağa olduğunuz halde boğularak ölürsünüz. Oysa kurbağalar yüzmeye yeteneği olan hayvancıklardır. İşte bu nedenle perdeli ayaklarınız vardır. Eğer gerçek hayatta da suya düşüp boğulmak üzere olan bir kurbağa olsaydınız, herhalde "galiba evrimden nasibimi alamamışım" diyerek öldürünüz.

## ÖZELLİKLER

Orijinal klasik Level'daki yol, nehir, trafik, yılan ve timsahların yanı sıra, bazı varyasyonlara da karşılaşıyorsunuz. Örneğin aralarındaki yığınlar üzerinden sıçrayarak küçük adacıklar arasında gezinirsiniz. Başka bir Level'da ise, kendinizi dev bir yakma istasyonunda buluyorsunuz. Burada hızla dönen platformların üzerine düşerek hareket etmeniz gerekiyor. Başka bir Level'da martıların izlerini takip ediyor, yer altında geçen diğer bir Level'da ise kurtları yıyorsunuz. Bulutların arasında gezinmenizi sağlayan bir Level bile var. Orijinal oyunda olduğu gibi burada da ana amaç, dışı kurbağaların üzerine sıçrayarak onları "korumak". Bunların bir Level'ın neresinde olduğunu bulmak için, önce



viraklamanız gerekir. En yakındaki dişi size en tatlı viraklamasıyla karşılık verecektir. Şimdi sesin geldiği tarafa yönelebilirsiniz. Bir de, sinekleri rahatça yakalamanızı sağlayan çok uzun bir diliniz var.

## VE SORUNLAR

Sorun Level'larla değil, oyunun işleyişi ile ilgili. Örneğin karmaşık ve geniş boyutlu bazı Level'larda, görüntü yetersiz kalıyor. Evet, işlerinizi kolaylaştırmak için bir haritaya ve odaklama özelliğine yer veriliyor. Ama bunlar bile, çok daha geniş bir görüntüye duyacağınız özlemi ortadan kaldırmaya yetmiyor. Belki de Frogger'daki en büyük sorun, korkaklık sendromuna yol açabilecek bir oyun olması. Birçok kere platforma güvenli bir şekilde indiğinizi düşünürken, kendinizi ölümünize doğru hızla düşerken buluveriyorsunuz. Bunun nedeni aslında oyundaki bir hile değil, yalnızca grafiklerin değişik işlemcilerde değişik hızlarda kaydırılması ve kendinizi bu duruma göre ayarlamanın

güçlüğü. Doğrusu elinizde bu tip sorunları en aza indireyecek bir P233 de olsa, başedilmesi gereken iriti ufaklı diğer sorunlar canınızı sıkmayı sürdürecektir.

## PERSPEKTİF

Eğer oyun gerektiği gibi çalışabilseydi, Frogger çok daha çekici bir ürün olurdu. Oldukça yüksek grafik özellikleri gerektirmesi de cabası.

### Teknik Özellikler

Bellek: 16 MB

İşlemci: P100

Grafik: SVGA

Ses: Windows 95'le uyumlu ses kartları

Kontrol: Klavye, mouse





# PENCOM COMPUTER CENTER

VIŞNE SOK. 25/A PENDİK-İST. TEL : 0.216.491 4404 - 375 3614 FAX : 0.216.375 36 14

**FIFA 98 : 6.000.000 TL**  
**NBA 98 : 6.000.000 TL**



TEK CD'LİK OYUNLAR : 1.000.000 TL  
İKİ CD'LİK OYUNLAR : 1.750.000 TL  
ÜÇ CD'LİK OYUNLAR : 2.500.000 TL  
DÖRT CD'LİK OYUNLAR : 3.000.000 TL  
BEŞ CD'LİK OYUNLAR : 3.500.000 TL

## DATA İLETİŞİM

### İTERNET BAĞLANTI PAKETİ

#### 1 AY SINIRSIZ 30 \$

-0822 LI HATINDIRILMI HAT  
-İTERNET KURULUM KILAVUZU  
-İTERNET KULLANIM KILAVUZU  
-OTOMATİK KURULUM CD'Sİ  
(BUTON KAYARLAR) CD KENDİSİ YAPAR  
-24 SAAT DİSTİK HAT  
-1 MB ERİŞİM HIZI

**internetcafe**  
30 \$  
1 AY SINIRSIZ  
YATIRILMI HAT  
PENCOM COMPUTER CENTER  
Bir yudum alırmısınız!

OYUN ADI	CD	OYUN ADI	CD
7TH LEGION	1	M1 TANK PLATOON 2	1
ACTIA GOLF 2	1	MAN X IT SUPER BIKE	1
ACTIA SOCCER 2	1	MAXIMUM FORCE	1
AFTERMATH	1	MEAT PUPPET	1
ALIEN FATH	1	MEN IN BLACK	1
ANDRETTI RACING	1	MORTAL KOMBAT TRILOGY	1
ARMOUR COMMAND	1	MONKEY ISLAND 3	2
BRAND TIME	2	NETSCHEIN	1
BIRTHRIGHT	1	NEED FOR SPEED 2 S.F.	1
BLOOD	1	NHL 98	1
BLOOD MEN LEGACY	1	NIGHTMARE CREATURES	2
SPOKEN SWORD 2	2	OUTLAWS	1
BUCAUNET	1	PANDEMIONUM 2	1
BUGS BEES	1	PERFECT WEAPON	1
BURNOUT CHAMPIONSHIP	1	PILGRIM	1
BYZANTINE	1	POWER BOAT RACING	1
CARMAGEDDON	1	PROJECT PARADISE	1
CARMAGEDDON SPLAT PACK	1	SLAKE 2	1
CEASAR'S PALACE	1	RAVIAN GOLD	1
CIV-2 FANT	1	RED ALERT	2
CIVILIZATION 2	1	RED BARRON 2	1
CHAMPIONSHIP MAN 2 97/98	1	REDLINE RACER	1
CHAMPIONSHIP MAN ITALY	1	REDNECK RAMPAGE	1
CONQUEST EARTH	2	ROLAND GARRAS TENNIS	1
CROC	1	SEGA TOURING CAR	1
CYBERSWINE	1	SEGA TOURING CAR	1
DANTONA USA DELUXE	1	SEMPER F1	1
DIE BY THE SWORD	1	SHADOWS OF THE EMPIRE	1
DOGGAY	1	SID MIERS GIBSBURG	1
DROWNED GOD	3	SIM 10 INT	1
ECSTASIA 2	1	SIM SAFARI	1
ENTREPRENEUR	1	SIM 10 3D BLAST	1
EXCALIBUR 2555 AD	1	SPEED BOAT ATTACK	1
F-22 RAPTOR	1	STAR CRAFT	1
FIGHTING FORCE	1	STAR WARS REBELLION	1
FINAL FURBERATION	1	STREET FIGHTER ZERO 2	1
FORCED ALLIANCE	3	TECH CULTURE	1
FORMULA 1	1	TAHARUS	1
GARFIELD	1	TEAM GOMAN 47	1
GRAND THEFT AUTO	1	TERNA	1
GUNDAM	1	THE DIVIDE ENEMIES WITHIN	1
F-22 PERSON GULF	1	THE REAP	1
IGNITION	1	TOMB RAIDER 2	1
INTERSTATE 76 NEW	3	TOINE REBELLION	1
PANZER 44	1	UBK	1
JACK NICKLAUS GOLF	1	ULTIMATE RACE PRO	1
JEDI KNIGHT	2	VIDEO POKER	1
JOINT STRIKE FIGHTER	1	VIRTUAL POOL 2	1
JET MOJO	1	VIRTUA FIGHTER 2	1
JOINT STRIKE FIGHTER	1	VIRTUA POOL 2	1
LIGHT & DARKNESS	1	VIRTUAL SPRINGFIELD	1
LITTLE BIG ADVENTURE 2	1	WAR BREEDS	1
LONGBOW 2	2	WAR CRAFT 7 IN 1	1
LORDS OF MAGIC	1	WINTER 3D	1
LE D WARS	1	WOLFENSTEIN 3D	1
LAND BEFORE TIME	1	WORMS 2	1
LAST BROWN	1	X-COM 3	1
LEGACY OF TIME	4	ZOMBIEVILLE	2

### YENİ OYUNLAR

THE LED WARS(1CD)-real time strateji  
CEASAR'S PALACE(1CD)-kumartane oyunları  
BYZANTINE(1CD)-maceras  
CYBERSWINE(1CD)-3d savaş  
LAST BRONX(1CD)-3d boyutlu dövüş  
RAYMAN GO(1CD)-platform  
GUNDAM(1CD)-3d robot savaş  
MONTY PYTHON(2CD)-platform , macera  
THE ULTIMATE RPS AR.(5CD)-7 adstrpg oyunları  
LEGACY IF TIME(1CD)-maceras  
SEGA TOURING CAR(1CD)-araba savaş  
THE 3RD MILLENNIUM(1CD)-strateji  
DIE BY THE SWORD(1cd)-3adventur & dövüş  
ENTREPRENEUR(1cd)-ekonomik strateji  
FIGHTING FORCE(1cd)-dövüş  
IGNITION(1cd)-araba yarış  
INTERSTATE 76(3cd)-araba yarış & savası  
PANZER 44(1cd)-2 dünya savası / strateji  
JOINT STRIKE FIGHTER(1cd)-uçak simülasyonu  
EIGHT & DARKNESS(2cd)-maceras

ANASTASIA(1CD)-çizgi macera  
STAR CRAFT(1cd)-real time strateji  
PILGRIM(2CD)-maceras  
PROJECT PARADISE(1CD)-3d real time adventure  
ROLAND GARRAS TENNIS(1CD)-tenis  
SEMPER F1(1CD)-strateji savaş  
SIM SAFARI(1CD)-safari sim.  
STAR WARS REBELLION(1CD)-uzay savası  
STREET FIGHTER ZERO 2(1CD)-dövüş  
TECH CULTURE(1CD)-dentel simülasyonu  
TAHARUS(1CD)-TANK simülasyonu / SAVAS  
TEAM GOMAN 47(1CD)-3d savaş  
UBIK(3CD)-action macera  
ULTIMATE RACE PRO(1CD)-araba yarış  
WAR BREEDS(1cd)-real time strateji  
LAND BEFORE TIME(1cd)-maceras  
ARMOR COMMAND(1CD)-3d savaş  
DIVIDE ENEMIES WITHIN(1CD)-3d savaş  
MAXIMUM FORCE(1CD)-polisye macera  
P-15(1CD)-uçak simülasyonu

## KARISIK OYUN CD'LERİ: 1.500.000 TL

<b>GAME ZONE 1</b> HEAVY GEAR G. PUNK SUB CULTURE CHAIN THE RIFT SHIPPAK KIBRS SUBSPACE MONTIZUMAS	<b>GAME ZONE 2</b> HEAVY GEAR G. PUNK SUB CULTURE CHAIN THE RIFT SHIPPAK KIBRS SUBSPACE MONTIZUMAS	<b>GAME ZONE 3</b> HEAVY GEAR G. PUNK SUB CULTURE CHAIN THE RIFT SHIPPAK KIBRS SUBSPACE MONTIZUMAS	<b>GAME ZONE 4</b> HEAVY GEAR G. PUNK SUB CULTURE CHAIN THE RIFT SHIPPAK KIBRS SUBSPACE MONTIZUMAS	<b>GAME ZONE 5</b> HEAVY GEAR G. PUNK SUB CULTURE CHAIN THE RIFT SHIPPAK KIBRS SUBSPACE MONTIZUMAS	<b>GAME ZONE 6</b> HEAVY GEAR G. PUNK SUB CULTURE CHAIN THE RIFT SHIPPAK KIBRS SUBSPACE MONTIZUMAS
--	--	--	--	--	--

**TOM & JERRY**  
ÇİZGİ FİLM SERİSİ  
15 CD / HER CD'DE  
1 ADET ÇİZGİ FİLM)

2.250.000 TL/ADET

**MR. BEAN**  
KOMEDI SERİSİ  
(7 CD)

2.250.000 TL / ADET

**VE DİĞER**  
FİLM CD'LERİ

2.250.000 TL

BAYIN MÜŞTERİLERİMİZ; LÜTFEN SİPARİŞ VERMEDEN ÖNCE STOK DURUMUNU BORUNUZ.  
(KARGO ÜCRETİ TESLİM ANINDA MÜŞTERİ TARAFINDAN ÖDENECEKTİR.)

**BANKA HESAP NUMARALARIMIZ :**  
**BERKİM BUĞRA CANOVA HESABI**  
**GARANTİ BANKASI PENDİK ŞB HESAP NO : 6619858 / 9**  
**İS BANKASI PENDİK ŞB. HESAP NO : 811308**

**NOT : SAYIN MÜŞTERİLERİMİZ !**  
YENİ ÇIKAN BİR ÇOK OYUN  
İD-FX KART GEREKTİRMEKTEDİR.  
OYUN SİPARİŞİ VERMEDEN ÖNCE  
İSTEDİĞİNİZ OYUNUN GEREKTİR-  
DİĞİ SİSTEM ÖZELLİKLERİNİ  
İYİ ARAŞTIRMANIZ TAVSİYE OLUNUR.



## EKONOMİK - PC 470 \$ + KDV

\*Intel pentium 200 MMX cpu \* 512 kb cache Mainboard Vx-pro  
\*M.Tower case \*Q Win 95 Türkçe Klavye  
\*16 Mb-Edo Ram \*2.1 Gb HDD \*3.5" 1.44 Mb Floppy  
\*1 Mb PCI S3 V2/DX Ekran kartı \*3Tuşlu Mouse+pad  
\*14" 0.28 NI-LR MPRII Renkli Analog Kontrollü Monitör

**SCY**  
COMPUTER

## 630 \$ + KDV HOME - PC

\*Intel pentium 200 MMX cpu \* 512 kb cache Mainboard Tx pro  
\*M.Tower case \*Q Win 95 Türkçe Klavye  
\*32 Mb SDIMM RAM \*2.1 Gb HDD \*3.5" 1.44 Mb Floppy  
\*2 Mb PCI S3 V2/DX Ekran kartı \*3Tuşlu Mouse+pad  
\*14" 0.28 NI-LR MPRII Digital Kontrollü Renkli Monitör  
\*24X CD-Rom \*16Bit Ses Kartı \*Spekars+Mikrofon

**SCY**  
COMPUTER

## BUSINESS - PC 735\$ + KDV

\*Intel pentium 233 MMX cpu \* 512 kb cache Mainboard Tx pro  
\*M.Tower case \*Q Win 95 Türkçe Klavye  
\*32 Mb SDIMM RAM \*2.1 Gb HDD \*3.5" 1.44 Mb Floppy  
\*4 Mb PCI S3 VİRGE Ekran kartı \*3Tuşlu Mouse+pad  
\*14" 0.28 NI-LR MPRII Digital Kontrollü Renkli Monitör  
\*24X CD-Rom \*16PnP Creative \*60 Watt Ayaklı masa mikrofonu

**SCY**  
COMPUTER

## 950 \$ + KDV PERFORMANCE - PC

\*Intel pentium 233 MMX cpu \* 512 kb cache intel Tx TEKRAM Mainboard  
\*M.Tower case \*Q Win 95 Türkçe Klavye  
\*32 Mb SDIMM Ram \*3.2 Gb HDD \*3.5" 1.44 Mb Floppy  
\*4 Mb PCI S3 VİRGE Ekran kartı \*3Tuşlu Mouse+pad  
\*15" 0.28 NI-LR MPRII Digital Kontrollü Renkli Monitör  
\*32X CD-Rom \*16PnP Creative \*60 Wat Ayaklı masa mikrofonu

**SCY**  
COMPUTER

## FAX - MODEM

33.600 Kbps VOICE Fax Modem OEM Int.	45 \$+KDV
56.600 Kbps VOICE WISECOM INT.	67 \$+KDV
56.600 Kbps VOICE SYSGENTION EXT.	85 \$+KDV
56.600 Kbps VOICE US-Robotics INT.	155 \$+KDV
56.600 Kbps VOICE US-Robotics EXT.	195 \$+KDV

**VESTEL**

**ViewSonic**

**USRobotics**

**DIAMOND**

**HEWLETT  
PACKARD**

**Canon  
PRINTERS**

## TV KARTI

<b>TEKRAM</b> TV Tuner+2mb ATI Vga+Video CaptureUzaktan Kumanda(Txt Ops)	135 \$+KDV
<b>AVER-TV CAPTURE</b> TV Tuner+TXT Modül+Video CaptureU.K+Video Konferans Video digital kamera (ops)	125 \$+KDV
<b>AVER - Tv phone kit</b> TV Tuner+TXT Modül+Video+Capture U.K +Video Konferans+Radio Digital kamera (ops)	145 \$+KDV

## INK - JET

HP-670C DESKJET	199 \$+KDV
HP-690C DESKJET	210 \$+KDV
HP-6L LASERJET	428 \$+KDV
CANON BJC-250 BUBBLE JET	299 DM+KDV
CANON BJC-4300 BUBBLE JET	439 DM+KDV
CANON BJC-4550 BUBBLE JET-A3	839 DM+KDV



## BANKA HESAP NUMARALARIMIZ

**GARANTİ BANKASI NECATİBEY ŞB. (US \$)	:9002987/7
**GARANTİ BANKASI NECATİBEY ŞB. (TL)	:620138/4
**YAPIKREDİ BANKASI YENİŞEHİR ŞB. (US \$)	:3007369/2
**YAPIKREDİ BANKASI YENİŞEHİR ŞB. (TL)	:1009872/3
**İŞ BANKASI YENİŞEHİR ŞB. (TL)	:3239760

# DOĞUŞ

BİLGİ İŞLEM EĞİT. HİZ. SAN. TİC. LTD. ŞTİ.

Bayındır 2 Sok. 50 / B KIZILAY/ANKARA  
TEL:(312)425 5805-425 6811-12-425 6361  
Fax:(312) 433 5269



**SCY**  
COMPUTER

Bayındır 2 Sok. 50 / B KIZILAY/ANKARA  
TEL:(312)425 5805-425 6811-12-425 6361  
Fax:(312) 433 5269



CD YUN HAZIRAN 98



CROC - CALAMARI CUBES - DARKOMEN  
DESCENT IN ITALY - DEADLOCK II - EARTH SIEGE 3 - HUNCHBACK - HEAVY GEAR  
LURID LAND - MONTEZUMA'S RETURN - PIRANHA PANIC - QUEST FOR GLORY:  
DRAGON FIRE - SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP - MYSTERIES OF THE  
SITH - WORMS 2 - STRATOSPHERE

